

The N-GAGE logo is positioned in the upper right quadrant of the image. It features the text "N-GAGE" in a bold, sans-serif font. The "N" is red, while the "GAGE" is white. The background of the entire image is a dark gray with a complex, concentric grid pattern that creates a sense of depth and perspective, resembling a tunnel or a stylized globe. A horizontal band of red and orange lines with a jagged, circuit-like edge runs across the middle of the image, passing behind the logo.

N-GAGE

Prošireno uputstvo za korisnika

**NOKIA**

# CE 168

## IZJAVA O USKLAĐENOSTI PROIZVODA

Mi, NOKIA CORPORATION izjavljujemo na svoju isključivu odgovornost da je proizvod NEM-4 usklađen sa odredbama sledeće Direktive Saveta: 1999/5/EC. Primerak Izjave o usklađenosti proizvoda možete naći na adresi [http://www.nokia.com/phones/declaration\\_of\\_conformity/](http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/).

Copyright © 2003 Nokia. Sva prava zadržana.

Bez prethodne pismene dozvole društva Nokia zabranjena je reprodukcija, transfer, distribucija ili memorisanje nekog dela ili čitavih sadržaja u ovom dokumentu. Nokia, Nokia Connecting People i N-Gage su žigovi ili zaštićeni žigovi firme Nokia Corporation. Ostali nazivi proizvoda i firmi koji se pominju u ovom tekstu mogu biti žigovi ili robne marke njihovih vlasnika. Nokia tune je audio žig Nokia Corporation.

This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998-2002

© 1998-2002 Symbian Ltd. All rights reserved. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd. All rights reserved.



Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.

ZABRANJENA JE UPOTREBA OVOG PROIZVODA NA SVE NAČINE KOJI SU USKLAĐENI SA MPEG-4 VIDEO STANDARDOM, OSIM NJEGOVE UPOTREBE DIREKTNO VEZANE ZA: (A) PODATKE ILI INFORMACIJE (i) KREIRANE ILI NABAVLJENE BEZ NADOKNADE OD STRANE KORISNIKA U NEKOMERCIJALNOJ AKTIVNOSTI, I (ii) ISKLJUČIVO ZA LIČNU UPOTREBU, I (B) OSTALE UPOTREBE ZA KOJE POSTOJI POSEBNO I ZASEBNO LICENČNO PRAVO DATO OD STRANE MPEG LA, L.L.C.

USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER THAT COMPLIES WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD IS PROHIBITED, EXCEPT FOR USE DIRECTLY RELATED TO (A) DATA OR INFORMATION (i) GENERATED BY AND OBTAINED WITHOUT CHARGE FROM A CONSUMER NOT THEREBY ENGAGED IN A BUSINESS ENTERPRISE, AND (ii) FOR PERSONAL USE ONLY; AND (B) OTHER USES SPECIFICALLY AND SEPARATELY LICENSED BY MPEG LA, L.L.C.

Stac ©, LZS ©, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Hi/fn ©, LZS ©, ©1988-98, Hi/fn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. All rights reserved. ([www.intuwave.com](http://www.intuwave.com))

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright © 1997-2003. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

Nokia vodi politiku kontinuiranog razvoja. Nokia zadržava pravo na izmene i poboljšanja bez prethodne najave ma kog od proizvoda koji su opisani u ovom dokumentu. Ni u kom slučaju Nokia neće biti odgovorna za ma kakav gubitak podataka ili prihoda ili neku posebnu, slučajnu, posledičnu ili indirektnu štetu ma kako da je prouzrokovana. Sadržaji ovog dokumenta su dati "kao što jesu". Osim ako to ne zahteva odgovarajući propis, ne daju se nikakve garancije, bilo izričite bilo one koje se podrazumevaju, uključujući, ali ne ograničavajući se na njih, i podrazumevajuće garancije komercijalne pogodnosti i pogodnosti za posebnu svrhu, u odnosu na tačnost, pouzdanost ili sadržaj ovog dokumenta. Nokia zadržava pravo na izmenu ovog dokumenta ili na njegovo povlačenje u svako doba bez prethodne najave. Raspoloživost posebnih proizvoda može da varira u zavisnosti od područja. Molimo proverite to kod Vama najbližeg prodavca Nokia-e.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

9361538  
Izdavanje 2 SR

# Sadržaj

<b>Za vašu bezbednost .....</b>	<b>7</b>
---------------------------------	----------

<b>Opšte informacije .....</b>	<b>9</b>
--------------------------------	----------

Pasivni režim rada.....	9
Meni .....	11
Lista opcija.....	12
Onlajn pomoć.....	12
Navigaciona traka – kretanje po horizontali .....	12
Radnje zajedničke za sve aplikacije .....	13
Kontrola jačine zvuka .....	14
Priključivanje i upotreba isporučenih kablova.....	15
Zajednička memorija.....	16

## **Korišćenje igrčke**

<b>konzole kao telefona.....</b>	<b>17</b>
----------------------------------	-----------

Pozivanje .....	17
Odgovaranje na poziv .....	19
Dnevnik - Lista poziva i opšti dnevnik.....	21
SIM imenik.....	24
Memorijska kartica .....	25

<b>Igre .....</b>	<b>29</b>
-------------------	-----------

Započinjanje igre.....	29
Započinjanje igre udvoje.....	29

Započinjanje igre za više igrača.....	30
---------------------------------------	----

<b>Muzički centar i radio.....</b>	<b>31</b>
------------------------------------	-----------

Muzički centar .....	31
Radio.....	33
Korišćenje Radija.....	34

<b>Podešavanja.....</b>	<b>40</b>
-------------------------	-----------

Menjanje opštih podešavanja.....	40
Podešavanja aparata .....	40
Podešavanja poziva .....	42
Podešavanja veze .....	43
Datum i vreme .....	48
Bezbednost .....	48
Zabrana poz. (mrežni servis) .....	51
Mreža.....	51
Podešavanja proširenja.....	52

<b>Adresar .....</b>	<b>53</b>
----------------------	-----------

Kreiranje kontakt kartica .....	53
Kopiranje imena između SIM kartice i memorije igrčke konzole .....	53
Izmene kontakt kartica.....	54
Prikaz kontakt kartice.....	55

Rad sa kontakt grupama.....	58
Data Import .....	58

## **Slike i Snimak ekrana..... 59**

Slike .....	59
Snimak ekrana .....	62

## **RealOne Player™ ..... 64**

Media Guide .....	65
Reprodukcija medija datoteka.....	65
Slanje medija datoteka.....	66
Promene podešavanja.....	66

## **Poruke ..... 68**

Poruke – Opšte informacije .....	69
Pisanje teksta.....	70
Kreiranje i slanje novih poruka .....	73
Primljeno- prijem poruka.....	78
Moji folderi .....	81
Poštansko sanduče .....	81
Za slanje .....	85
Pregled poruka na SIM kartici.....	85
Info servis (mrežni servis).....	85
Editor servisnih zahteva.....	86
Podešavanja Poruka .....	86

## **Načini rada ..... 91**

Promena načina rada.....	91
--------------------------	----

Prilagođavanje načina rada .....	91
Oflajn način rada .....	92

## **Kalendar..... 94**

Formiranje stavki kalendara .....	94
Postavljanje alarma kalendara.....	97
Slanje stavki kalendara .....	97
Data Import.....	97

## **Ekstra i Mediji..... 98**

Omiljeno.....	98
Obaveze .....	99
Kalkulator.....	99
Konverter.....	100
Beležnica .....	101
Sat.....	101
Kompozitor .....	102
Diktafon.....	103

## **Servisi (XHTML) ..... 104**

Osnovni koraci za pristup.....	104
Podešavanje igračke konzole za pretraživanje .....	104
Uspostavljanje veze.....	105
Pregled markera .....	105
Pretraživanje .....	106
Preuzimanje.....	108
Završetak veze .....	109
Podešavanja pretraživača.....	109

**(Java™) Aplikacije..... 111**

Instalisanje Java aplikacije..... 112

Podešavanja Java aplikacija..... 113

**Menadžer – instalisanje****aplikacija i softvera..... 114**

Instalisanje softvera..... 114

Uklanjanje softvera..... 115

Pregled utroška memorije..... 116

**Komunikacije..... 117**

Bluetooth veza..... 117

Povezivanje igračke konzole na računar ..... 121  
Usaglašavanje – daljinska sinhronizacija ..... 122**Defektaža .....124**

Pitanja i odgovori..... 124

**Informacije o bateriji .....128****Čuvanje i održavanje .....129****Važne informacije o bezbednosti .....130****Index .....135**

# Za vašu bezbednost

Pročitajte ove jednostavne smernice. Nepoštovanje pravila može da bude opasno ili protivno zakonu. Detaljnije informacije su date u ovom Uputstvu.

Kada koristite funkcije ovog proizvoda, poštujujte pravo na privatnost drugih i poštujujte zakone.



Ne uključujte aparat ako je zabranjena upotreba mobilnih telefona ili kada njihova upotreba može da prouzrokuje smetnje ili opasnost.



**BEZBEDNOST SAOBRAĆAJA JE NA PRVOM MESTU** Ne koristite aparat koji se drži u ruci dok vozite motorno vozilo.



**SMETNJE** Svi bežični aparati mogu da budu izloženi smetnjama koje utiču na radne karakteristike.



**ISKLUČITE U BOLNICAMA** Pridržavajte se svih propisa ili pravila. Isključite aparat u blizini medicinske opreme.



**ISKLUČITE U AVIONU** Bežični aparati mogu prouzrokovati smetnje u avionu.



**ISKLUČITE PRI TOČENJU GORIVA** Ne koristite aparat na mestima za točenje goriva. Ne koristite ga u blizini goriva ili hemikalija.



**ISKLUČITE BLIZU MESTA MINIRANJA** Ne koristite aparat na mestima gde se vrši miniranje. Uvažavajte ograničenja i pridržavajte se svih propisa i pravila.



## UPOTREBLJAVAJTE RAZUMNO

Upotrebljavajte samo u normalnom položaju kako je to dato u ovom uputstvu. Nemojte nepotrebno dodirivati antenu.



**KVALIFIKOVANI SERVIS** Samo kvalifikovane osobe smeju instalisati ili popravljati aparate.



**PROŠIRENJA I BATERIJE** Upotrebljavajte samo odobrena proširenja i baterije. Ne priključujte nekompatibilne uređaje.



**OTPORNOST NA VODU** Vaš aparat nije vodootporan. Čuvajte ga na suvom.





**REZERVNE KOPIJE** Ne zaboravite da napravite rezervne kopije svih važnih podataka.



**PRIKLJUČIVANJE NA DRUGE UREĐAJE** Kod priključivanja na ma koji drugi uređaj, pročitajte njegovo uputstvo za upotrebu radi bezbednosnih instrukcija. Ne priključujte nekompatibilne uređaje.



**HITNI POZIVI** Proverite da li je aparat uključen i da li telefon funkcioniše. Pritisnite  potreban broj puta (na primer da biste prekinuli vezu, izašli iz menija i sl.) da obrišete sadržaj ekrana. Unesite broj hitne pomoći, zatim pritisnite  . Dajte svoju lokaciju. Nemojte da završite poziv sve dok ne dobijete dozvolu za to.

## Mrežni servisi

Bežični aparat opisan u ovom uputstvu odobren je za korišćenje u digitalnim celularnim mrežama EGSM900 i GSM1800 i 1900.

Mnoge mogućnosti navedene u ovom uputstvu nazivaju se mrežni servisi. To su posebne usluge koje dogovarate preko svog provajdera. Pre nego što budete mogli da koristite bilo koju od ovih mrežnih servisa, morate da se pretplatite na te usluge kod svog provajdera i da dobijete uputstva za njihovo korišćenje.



**Napomena:** Neke mreže možda ne podržavaju sve karaktere karakteristične za jezik i/ili usluge.

## Punjači i proširenja



**Napomena:** Proverite broj modela svakog punjača pre njegove upotrebe sa ovim aparatom. Ovaj aparat je namenjen da se upotrebljava sa napajanjem iz ACP-12, LCH-9 i LCH-12.



**UPOZORENJE!** Upotrebljavajte samo baterije, punjač i proširenja koje je odobrila Nokia za upotrebu uz ovaj posebni model aparata. Upotreba bilo kojih drugih tipova može poništiti odobrenje ili garanciju koji se odnose na aparat a može biti i opasna.

Za mogućnost nabavke odobrenih proširenja, molimo proverite kod svog prodavca.

Kada isključujete kabl za napajanje bilo kog proširenja, uhvatite i izvucite utikač, a ne kabl.



# 1. Opšte informacije

Nokia N-Gage™ mobilna igračka konzola nudi funkcije Igre i Muzika, kao i brojne druge funkcije praktične za svakodnevnu upotrebu kao što su Telefon, RealOne Player™, Poruke, Sat, sat sa alarmom, Kalkulator i Kalendar.

## Nalepnice iz paketa proizvoda

- Na nalepticama koje dobijate u komercijalnom paketu proizvoda se nalaze važne informacije značajne za servisiranje i službu podrške. Komercijalni paket proizvoda takođe sadrži i uputstva o upotrebi ovih nalepnica.

## Pasivni režim rada

Sledeći indikatori se prikazuju na ekranu kada je igračka konzola spremna za upotrebu a ništa nije uneto sa tastature. Tada se konzola nalazi u "pasivnom režimu rada".



**A** Prikazuje jačinu signala celularne mreže na vašoj trenutnoj lokaciji. Što je stubić viši, signal je jači. Ikonica antena iznad **A** se zamenjuje GPRS ikonicom **G** kada je GPRS veza postavljena na *Čim ima signal* a veza je na raspolaganju u komunikacionoj mreži i u ćeliji u kojoj se trenutno nalazite. Vidite 'Paketirani podaci (GPRS, Bežični paketni prenos podataka)', str. 44 i 'GPRS', str. 47.


**B** Prikazuje analogni ili digitalni sat. Vidite i podešavanja za 'Datum i vreme', str. 48 kao i podešavanja **Pasivni režim** → *Slika za pozadinu*, str. 41.


**C** Označava u kojoj se celularnoj mreži igračka konzola trenutno koristi.

**D** Prikazuje nivo napunjenosti baterije. Što je stubić viši, više je energije u bateriji.

**E** Navigaciona traka: prikazuje trenutno aktivni način rada. Ako je odabrani način rada *Opšti* umesto naziva načina rada prikazuje se trenutni datum. Za više informacija pogledajte 'Navigaciona traka – kretanje po horizontali' str. 12 i 'Načini rada', str. 91.

**F** Prikazuje aktuelne prečice dodeljene selektorskim tasterima  i .

 **Savet!** Prečice selektorskih tastera i sliku za pozadinu možete menjati. Vidite podešavanja 'Pasivni režim rada', str. 9.


 **Napomena:** Vaša igračka konzola ima skrinsejver. Ako se ništa ne dešava pet minuta, displej se briše i





pojavljuje se skrinsejver. Vidite str. 41. Da deaktivirate skrin sejver, pritisnite bilo koji taster.


## Indikatori vezani za radnje


Dok je igračka konzola u pasivnom režimu, prikazuje se jedna ili više sledećih ikonica:


 - Označava da ste primili nove poruke u Primljeno u okviru Poruke. Ako indikator blinka, to znači da je nedovoljno interne memorije igračke konzole i da morate obrisati neke podatke. Za dalje informacije pogledajte 'Malo memorije', str. 124.


 - Označava da ste primili novu e-mail poruku (mrežni servis).



 - Označava da ste primili jednu ili više govornih poruka. Vidite 'Pozivanje vaše govorne pošte', str. 18.


 - Označava da postoje poruke koje čekaju na slanje u Za slanje. Vidite str. 69.




 - Prikazuje se kada je u trenutno aktivnom načinu rada za *Upozorenje na poziv* postavljena opcija *Bez zvona* a za *Zvučni signal poruke* opcija *Isključeno*. Vidite 'Načini rada', str. 91.


 - Označava da je tastatura igračke konzole zaključana.

 - Označava da imate aktiviran alarm. Vidite 'Sat', str. 101.

 - Označava da je Bluetooth aktivan. Imajte na umu da se u toku prenosa podataka preko Bluetooth prikazuje .



 - Označava da su svi dolazni pozivi preusmereni.



 - Označava da su svi dolazni pozivi preusmereni na govornu poštu. Vidite 'Podešavanja preusmeravanja poziva', str. 20. Ako posedujete dve telefonske linije, indikator preusmeravanja za prvu liniju je , a za drugu liniju . Vidite 'Aktivna linija (mrežni servis)', str. 42.

 - Označava da možete pozivati samo preko linije 2 (mrežni servis). Vidite 'Aktivna linija (mrežni servis)', str. 42.

## Indikatori veze za prenos podataka

- Kada neka aplikacija uspostavlja vezu za prenos podataka, u pasivnom režimu blinka neki od narednih indikatora.
- Kada je indikator stalno prikazan, veza je aktivna.


 poziv za prenos podataka,  poziv za prenos podataka velikom brzinom,

 se prikazuje umesto ikonice antene kada je GPRS veza aktivna.  kada je GPRS veza zadržana u toku govornih poziva.

 faks veza,






 Bluetooth veza.

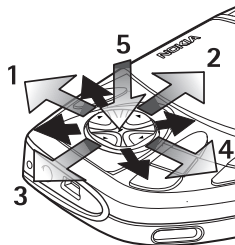
## Meni

- Pritisnite  (taster meni) da otvorite glavni mrežasti prikaz Meni. Iz mrežastog prikaza Meni, pristupate svim aplikacijama svoje igračke konzole.


Opcije u Meniju: *Otvori, Redni prikaz / Mrežasti prikaz, Premesti, Premesti u folder, Novi folder, Pomoć, i Izadi.*

### Kretanje po Meniju

- Za kretanje po matrici Menija, pritisnite kontroler gore , dole , levo  ili desno .
-  **Napomena:** Za kretanje po dijagonali u igrama, pritisnite kontroler.



### Otvaranje aplikacije ili foldera

- Dodite do neke aplikacije ili foldera pa pritisnite kontroler u sredinu  (prikazano plavom strelicom 5) da ih otvorite.




**Savet!** Izaberite **Opcije** → *Redni prikaz* ako želite da se aplikacije prikazuju kao lista.

### Zatvaranje aplikacija

- Pritisnite **Nazad** potreban broj puta da se vratite u pasivni režim, ili odaberite **Opcije** → *Izadi*.

Ako pak pritisnete i držite  konzola se vraća u pasivni režim, a aplikacija ostaje otvorena u pozadini.



**Napomena:** Pritisak na  će uvek prekinuti vezu, razgovor, čak i ako je druga aplikacija aktivna i prikazana na displeju.



Kada konzolu isključite, aplikacije se zatvaraju i automatski se memorišu svi nesačuvani podaci.

## Reorganizovanje Menija

Meni možete reorganizovati po kojem god redosledu želite. Aplikacije koje ređe koristite možete premestiti u foldere, a one koje koristite češće možete premestiti iz foldera u Meni. Imate i mogućnost kreiranja novih foldera.

- Dodite do stavke koju želite da premestite i odaberite **Opcije** → *Premesti*. Aplikacija se štiklira markerom sa strane.
- Odabrano premestite na mesto gde želite i pritisnite **OK**.

## Prelazak sa jedne aplikacije na drugu

Ako je otvoreno više aplikacija, i želite da sa jedne pređete na drugu: pritisnite i držite taster  (taster meni). Otvara se prozor za izbor aplikacija sa svim trenutno otvorenim aplikacijama. Dodajte do neke aplikacije i pritisnite  da na nju pređete.



**Napomena:** Ako ponestaje memorije, konzola će zatvoriti neke aplikacije. Pre zatvaranja aplikacije konzola memoriše nesačuvane podatke.

## Lista opcija

### Opcije

U ovom Uputstvu za korisnika nalazi se Lista opcija. Ova lista Vam govori koje su Vam komande na raspolaganju u različitim situacijama i prikazima.




**Napomena:** Raspoložive komande se menjaju zavisno od prikaza u kojem se nalazite.



**Savet!** U nekim situacijama, kada pritisnete kontroler, pojavljuje se kraća lista opcija sa glavnim komandama koje su na raspolaganju u tom prikazu.


## Onlajn pomoć

Vaša Nokia N-Gage igračka konzola ima i sopstvenu onlajn pomoć kojoj možete pristupiti iz svake aplikacije koja ima **Opcije** u listi podmenija. Pritisnite taster  da otvorite listu **Opcije**.






## Navigaciona traka – kretanje po horizontali


U navigacionoj traci možete videti:

- strelice ili kartice koje Vam govore da li postoji dodatnih prikaza, foldera ili datoteka na koje možete preći.
- indikatore za izmene teksta; vidite 'Pisanje teksta', str. 70.
- druge informacije, npr., **2/14** znači da je trenutna slika druga od ukupno 14 slika u folderu. Pritisnite  da vidite narednu sliku.




## Radnje zajedničke za sve aplikacije

- **Otvaranje radi pregleda** - U toku pregleda neke liste datoteka ili foldera, da biste neku stavku otvorili, dođite do nje i pritisnite kontroler, ili izaberite **Opcije** → *Otvori*.
- **Izмене stavki** - Da biste neku stavku otvorili radi izmena, nekada je neophodno da je prvo otvorite za pregled, pa zatim da odaberete **Opcije** → *Izmeni* ako želite da izmenite njen sadržaj.
- **Preimenovanje stavki** - Da biste dali novo ime datoteci ili folderu, dođite do njega i izaberite **Opcije** → *Preimenuj*.
- **Uklanjanje, brisanje stavki** - Dođite do stavke i izaberite **Opcije** → *Obrisi* ili pritisnite . Da obrišete više stavki istovremeno, morate ih prvo markirati. Vidite naredni paragraf: "Markiranje stavke".
- **Markiranje stavke** - Postoji više načina da iz liste odaberete neku stavku.
  - Da stavke izaberete pojedinačno, dođite do željene stavke i izaberite **Opcije** → *Markiraj/Demarkiraj* → *Markiraj* ili pritisnite istovremeno  i kontroler. Pored stavke se pojavljuje oznaka da je štiklirana.
  - Da izaberete, selektujete, sve stavke u listi, odaberite **Opcije** → *Markiraj/Demarkiraj* → *Markiraj sve*.
- **Markiranje više stavki** - Pritisnite i držite  i istovremeno pomerajte kontroler nadole ili nagore. Kako se krećete, tako se pored stavki pojavljuju oznake štikliranja. Da prekinete dalje selektovanje stavki, prestanite sa korišćenjem kontrolera, pa zatim

otпустите . Pošto ste odabrali sve željene stavke, možete ih premestiti ili obrisati biranjem

**Opcije** → *Premesti u folder* ili *Obrisi*.


- Da neku stavku demarkirate, dođite do nje i izaberite **Opcije** → *Markiraj/Demarkiraj* → *Demarkiraj* ili pritisnite istovremeno  i kontroler.
- **Formiranje foldera** - Da napravite novi folder, izaberite **Opcije** → *Novi folder*. Traži se da date ime folderu (maksimalno 35 karaktera).
- **Premeštanje stavki u neki folder** - Da stavke premestite u neki folder ili prebacite iz jednog u drugi, odaberite **Opcije** → *Premesti u folder* (ne prikazuje se ako folderi ne postoje). Kada izaberete *Premesti u folder* otvara se lista raspoloživih foldera ali možete videti i koreni nivo aplikacije (za premeštanje stavke izvan foldera). Izaberite lokaciju gde želite da premestite stavku i pritisnite **OK**.



**Savet!** Za informacije kako ubaciti tekst i brojeve vidite 'Pisanje teksta', str. 70.

## Traženje stavki

Koristeći polje za pretraživanje možete tražiti neko ime, datoteku, folder ili prečicu. U nekim situacijama, polje za pretraživanje nije automatski vidljivo, ali ga možete aktivirati biranjem **Opcije** → *Nadji* ili jednostavno unošenjem karaktera.

- 1 Da biste potražili neku stavku, započnite unos teksta u polje za pretraživanje. Konzola odmah počinje da traži odgovarajuće i pomera izbor na najbližnji rezultat. Da pretraživanje učinite preciznijim, unesite više karaktera pa će se izbor pomeriti na rezultat koji najbolje odgovara unetoj kombinaciji.
- 2 Kada pronađete ispravnu stavku, pritisnite  da je otvorite.



## Ikonice jačine zvuka:

 - u režimu "slušalica" i "slušalice",

 - u režimu "zvučnik", interfon.




**Savet!** Slušalice isporučene uz vašu konzolu dodatno obogaćuju zadovoljstvo telefoniranja, igranja ili slušanja muzike.

## Interfonski zvučnik

Vaša konzola poseduje (interfonski) zvučnik za hendsfri način upotrebe. Da vidite gde se on nalazi, pogledajte sliku tastera i delova konzole u uputstvu Brzi početak. Zvučnik Vam omogućava da, na kraćem rastojanju, slušate i govorite a da ne morate da držite konzolu uz uho, npr. ona može biti i na obližnjem stolu. Zvučnik se može koristiti u razgovoru, za tonske aplikacije kao i za pregled multimedija poruka. RealOne Player™ standardno koristi (interfonski) zvučnik u toku video reprodukcije. Upotreba zvučnika olakšava korišćenje drugih aplikacija u toku razgovora.



## Aktiviranje (interfonskog) zvučnika

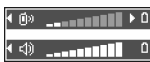
Da pređete na korišćenje zvučnika u toku aktivne veze, izaberite **Opcije** → *Aktiviraj zvučnik*. Čuje se ton, na navigacionoj traci se pojavljuje , i menja se indikator jačine zvuka.



**Važno:** Ne držite konzolu uz uvo u toku upotrebe zvučnika pošto zvuk može biti prejak.

## Kontrola jačine zvuka

U toku razgovora ili slušanja zvučnog zapisa, pritisnite  ili  da pojačate odnosno smanjite jačinu zvuka.



Zvučnik se mora posebno aktivirati za telefonske razgovore, ali je za tonske aplikacije, kao što su Kompozitor i Diktafon, on podrazumevani izlaz.

### Isključivanje zvučnika

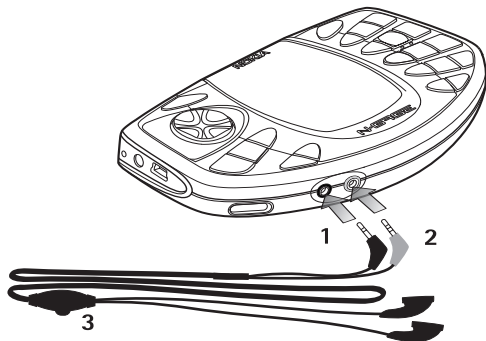
- U toku razgovora, odaberite **Opcije** → *Aktiviraj slušalicu*.

### Priključivanje i korišćenje slušalica



FM radio ili Muzički centar svoje igračke konzole možete slušati i preko isporučenih stereo slušalica HDD-2. Za pozivanje, koristite tastaturu. Kada se veza uspostavi, za razgovor možete koristiti slušalice.

#### Priključivanje slušalica HDD-2

Utaknite konektor crnog provodnika slušalica u utičnicu (1) na igračkoj konzoli. Isto tako, utaknite konektor na sivom provodniku slušalica u utičnicu (2).



Provodnik slušalica služi i kao antena radio prijemnika, zato ga ostavite da slobodno visi.

**UPOZORENJE!** Slušanje glasne muzike Vam može oštetiti sluh. Da podesite jačinu zvuka kada su na vašu igračku konzolu priključene slušalice, pritisnite  ili .

**UPOZORENJE!** Kada koristite slušalice, vaša sposobnost da čujete spoljašnje zvuke je smanjena. Ne koristite slušalice kada to može ugroziti vašu bezbednost.

#### Korišćenje slušalica za prijem poziva

Da primite poziv kada koristite slušalice, pritisnite taster daljinske kontrole (3) koji se nalazi u mikrofonskom delu slušalica. Vidite 'Priključivanje slušalica HDD-2', str. 15. Da završite vezu, pritisnite ponovo isti taster.

### Priključivanje i upotreba isporučenih kablova

U sklopu komercijalnog paketa proizvoda dobijate dva kabla koja možete koristiti sa svojom igračkom konzolom.

- 1 Svoju igračku konzolu možete priključiti na kompatibilni eksterni stereo sistem (na primer, CD plejer) pomoću isporučenog ADE-2 kabla za audio linijski ulaz (3).



**Napomena:** Snimanje se prati sa izlaza za slušalice na eksternom uređaju. Podesite jačinu zvuka na eksternom uređaju tako da se eliminišu izobličenja.

- 2 Za rad sa svojim audio datotekama možete koristiti program Nokia Audio Manager. Za povezivanje igračke konzole na kompatibilni PC računar, koristite isporučeni DKE-2 USB Mini-B kabl (1). Za dalje informacije u vezi 'Nokia Audio Manager', pogledajte str. 35.

**Napomena:** Kada je priključen USB kabl, Muzički centar, niti bilo koja druga aplikacija ne može pristupiti memorijskoj kartici. Kada iskopčate USB kabl, memorijska kartica postaje ponovo dostupna.

- 3 Na igračku konzolu možete priključiti i neke druge slušalice pomoću isporučenog ADA-2 adapter kabla (2).

**Važno!** Pre priključivanja isporučenog DKE-2 USB Mini-B kabla, instalirate Nokia Audio Manager program sa CD-ROM diska u svoj PC računar.

## Zajednička memorija

Naredne funkcije vaše igračke konzole koriste zajedničku memoriju: igre, adresar, tekstualne poruke, multimedija poruke, slike i tonovi zvona, RealOne Player™, kalendar i lista obaveza, kao i preuzete aplikacije. Upotreba svake od ovih funkcija smanjuje količinu memorije raspoložive za ostale funkcije. Ovo je posebno kritično kod intenzivne upotrebe neke od ovih funkcija. Na primer, instalisanje velikog broja igara ili memorisanje velikog broja slika može zauzeti kompletnu zajedničku memoriju i konzola će javiti da je memorija puna. U tom slučaju, obrišite neke igre, slike ili druge podatke koji zauzimaju zajedničku memoriju.

**Napomena:** Muzičke numere se memorišu u memorijsku karticu, pa stoga ne koriste zajedničku, internu, memoriju igračke konzole.





## 2. Korišćenje igračke konzole kao telefona

### Pozivanje

- 1 U pasivnom režimu, ukucajte telefonski broj uključujući i pozivni broj područja. Pritisnite ili da pomerite kursor. Pritisnite da broj obrišete.
  - Za međunarodne pozive, pritisnite dva puta za međunarodni prefiks (karakter + zamenjuje pozivni broj za izlaz u međunarodni saobraćaj), zatim ukucajte pozivni broj države, područja bez 0 i telefonski broj pretplatnika.
- 2 Pritisnite taster da broj pozovete.
- 3 Pritisnite taster da vezu završite (ili da odustanete od uspostavljanja veze).



**Savet!** Da podesite jačinu u toku razgovora/veze, pritisnite da povećate, odnosno da smanjite jačinu zvuka.

**Napomena:** Pritisak na će uvek prekinuti vezu čak i ako je druga aplikacija aktivna i prikazana na displeju.




Za pozivanje koristeći govorne nadimke, vidite 'Pozivanje koristeći nadimak', str. 56.

### Pozivanje pomoću telefonskog imenika Adresara

- 1 Da otvorite imenik Adresara, idite u **Meni** → **Adresar**.
- 2 Da nađete adresne podatke, dodite do željenog imena. Ili, ukucajte početna slova imena. Automatski se otvara polje za pretraživanja i daju odgovarajuće osobe.
- 3 Pritisnite da pozovete. Ako osoba ima više telefonskih brojeva, dodite do željenog i pritisnite da ga pozovete.

## Pozivanje vaše govorne pošte

Govorna pošta (mrežni servis) je telefonska sekretarica na koju mogu da ostavljaju poruke osobe koje Vas ne mogu dobiti telefonom.


- Da pozovete svoju govornu poštu, pritisnite  pa , ili pritisnite i držite  u pasivnom režimu.
- Ukoliko vaša igračka konzola zatraži telefonski broj vaše govorne pošte, ukucajte ga i pritisnite **OK**. Ovaj broj možete dobiti od svog provajdera, dobavljača usluga.

Vidite i 'Podešavanja preusmeravanja poziva', str. 20.

Svaka telefonska linija može imati zasebni broj govorne pošte, vidite 'Aktivna linija (mrežni servis)', str. 42.




## Promena broja govorne pošte

Da promenite broj svoje govorne pošte, idite u **Meni**→**Alatke**→**Govorna pošta** i izaberite **Opcije**→*Promeni broj*. Ukucajte broj (koji ste dobili od provajdera) i pritisnite **OK**.

 **Savet!** Ako vaša govorna pošta zahteva unos lozinke uvek kada pozivate da preslušate poruke, iza telefonskog broja govorne pošte možete uneti odgovarajuću DTMF sekvencu. Na taj način se lozinka automatski daje pri svakom pozivanju vaše govorne pošte. Na primer, +44123 4567p1234#, gde je 1234 is lozinka a karakter "p" ubacuju pauzu od oko 2 sekunde ispred, ili između DTMF sekvenci.

## Brzo biranje nekog telefonskog broja

☛ Da Vam se prikaže mrežasti prikaz brzog biranja, idite u **Meni**→**Alatke**→**Brzo bir..**

- 1 Dodelite telefonski broj nekom od tastera za brzo biranje ( - ); vidite 'Dodela tastera za brzo biranje', str. 56.
- 2 Za funkciju **Meni**→**Alatke**→**Podešavanja poziva**→*Brzo biranje* odaberite *Uključeno*. Da pozovete telefonski broj: U pasivnom režimu, pritisnite odgovarajući taster za brzo biranje i  dok se ne započne veza.

## Uspostavljanje konferencijske veze

Konferencijska veza je mrežni servis koji omogućava zajednički, konferencijski razgovor do šest učesnika uključujući i Vas.

- 1 Pozovite prvog učesnika.
- 2 Da pozovete novog učesnika, izaberite **Opcije**→*Novi poziv*. Ukucajte, ili pozovite iz memorije, telefonski broj učesnika i pritisnite **OK**. Prvi poziv se automatski stavlja na čekanje.
- 3 Kada dobijete odgovor na novi poziv, uključite prvog učesnika u konferencijsku vezu. Izaberite **Opcije**→*Konferencija*.

- 4 Da u vezu uključite novog učesnika, ponovite korak 2, zatim izaberite **Opcije**→



*Konferencija*→*Dodaj konferenciji*.


- Da obavite privatni razgovor sa nekim od učesnika: izaberite **Opcije**→*Konferencija*→*Privatna*. Dodite do

željenog učesnika i pritisnite **Privatno**.

Konferencijska veza se u vašoj igračkoj konzoli stavlja na čekanje a drugi učesnici mogu nastaviti međusobni razgovor dok Vi obavljate privatni razgovor samo sa jednim učesnikom. Pošto završite privatni razgovor, izaberite **Opcije**→*Dodaj konferenciji* da se vratite u konferencijsku vezu.



- Da jednog učesnika isključite iz konferencije, izaberite **Opcije**→ *Konferencija*→ *Isključi učesnika*, zatim dodite do tog učesnika i pritisnite **Izbaci**.


 **Savet!** Najbrži način uspostavljanja nove veze je ukucati broj i pritisnuti  za početak biranja. Poziv koji je u toku se automatski stavlja na čekanje.

- 5 Za završetak aktivne konferencijske veze, pritisnite .





## Odgovaranje na poziv


- Da odgovorite na dolazni poziv, pritisnite  ili, ako koristite isporučene slušalice, pritisnite taster daljinske kontrole na njima.
- Da završite vezu, pritisnite  ili, ako koristite isporučene slušalice, pritisnite taster daljinske kontrole na njima.

Ako na poziv ne želite da odgovorite, pritisnite . Pozivna strana će čuti tonski signal zauzeća.

Kad Vas neko zove, pritisnite **Tišina** da brzo isključite zvono.



 **Savet!** Da tonske odzive svoje igračke konzole podesite različitim okruženjima i prilikama, na primer, kada želite da se konzola ne oglašava, vidite 'N načini rada', str. 91.


 **Napomena:** Moguće je da vaša igračka konzola dodeli, prepozna pogrešno ime za neki telefonski broj. To se dešava ako telefonski broj pozivaoca nije upisan u Adresar, ali njegovih sedam poslednjih cifara odgovara nekom drugom broju koji jeste u Adresaru. U tom slučaju identifikacija poziva nije ispravna.

 **Savet!** Da istovremeno prekinete sve veze, izaberite **Opcije**→*Završi sve pozive* pa pritisnite **OK**.

## Poziv na čekanju (mrežni servis)

Ako ste aktivirali servis poziva na čekanju, mreža će Vas u toku aktivne veze obavještavati o novom dolaznom pozivu. Vidite 'Poziv na čekanju: (mrežni servis)', str. 42.

- 1 U toku veze pritisnite  da odgovorite na poziv na čekanju. Prvi poziv se stavlja na čekanje. Za prelazak sa jedne veze na drugu, pritisnite **Prebaci**.
- 2 Za završetak aktivne veze, pritisnite .

 **Savet!** Ako ste aktivirali funkciju *Preus. poziva*→  
Ako je zauzeto da pozive preusmeravate, recimo na svoju govornu poštu, odbijeni dolazni poziv će takođe biti preusmeren. Vidite 'Podešavanja preusmeravanja poziva', str. 20.

## Opcije u toku veze

Mnoge opcije koje možete koristiti u toku aktivne veze su usluge mreže. Pritisnite **Opcije** u toku aktivne veze za neke od sledećih opcija:


*Isključi mikrofoni ili Uk. mik.,  
Završi aktivni poz., Završi sve pozive,  
Zadrži ili Preuzmi, Novi poziv,  
Konferencija, Privatno, Isključi učesnika, Odgovori i Odbaci.*






*Prebacise* služi da prelazite sa aktivnog na poziv na čekanju i obratno.


*Spoj* služi da spojite dolazni poziv, ili poziv stavljen na čekanje sa aktivnim, a da sebe isključite iz obe veze.

*Pošalji DTMF* se koristi za slanje DTMF tonskih sekvenci, kao na primer lozinki ili brojeva bankovnih računa.

 **Glosar:** DTMF tonovi su tonovi koje čujete kada pritisnete numeričke tastere na tastaturi igranje konzole. DTMF tonovi Vam omogućavaju komunikaciju sa govornom poštom i kompjuterizovanim telefonskim sistemima.

- 1 Cifre unesite pomoću tastera . Svaki pritisak tastera generiše DTMF ton koji se prenosi u toku aktivne veze. Pritisnite  više puta da dobijete: \*, p (umeće pauzu od oko 2 sec ispred ili između DTMF karaktera) i w (ostatak sekvence posle ovog karaktera se ne šalje dok u toku veze ne pritisnete ponovo **Pošalji**). Pritisnite  da dobijete #.

- 2 Da ton pošaljete, pritisnite **OK**.

 **Savet!** DTMF tonsku sekvencu možete memorisati kao kontakt karticu. Kada je pozovete moći ćete preuzeti sekvencu. Dodajte DTMF sekvence telefonskom broju ili DTMF poljima kontakt kartice.

## Podešavanja preusmeravanja poziva


➡ Idite u **Meni**→ **Alatke**→ **Preus. poziva**.

Kada je ova usluga mreže aktivirana, svoje dolazne pozive možete da usmerite na drugi telefonski broj, na primer, na

svoju govornu poštu. Za detaljnije informacije obratite se svom provajderu.

- Odaberite neku opciju preusmeravanja, na primer, odaberite *Ako je zauzeto* da preusmerite govorne pozive kada je linija zauzeta ili kada odbijete dolazni poziv.
- Izaberite **Opcije** → *Aktiviraj* da aktivirate vrstu preusmeravanja, *Poništi* da izbor isključite, ili *Provera statusa* da proverite da li je preusmeravanje aktivirano ili ne.
- Da poništite sva aktivna preusmeravanja, izaberite **Opcije** → *Poništi sva preus.*

Za informacije o indikatorima preusmeravanja vidite 'Indikatori vezani za radnje', str. 10.


 **Napomena:** Ne možete imati istovremeno aktivnu zabranu dolaznih poziva i preusmeravanje poziva. Vidite 'Zabrana poz. (mrežni servis)', str. 51.

## Dnevnik – Lista poziva i opšti dnevnik



➡ Idite u **Meni** → **Ekstra** → **Dnevnik**.

U Dnevniku možete pratiti telefonske pozive, SMS poruke, GPRS, faks i data veze koje je registrovala vaša igračka konzola. Dnevnik možete filtrirati tako da pregledate samo jednu vrstu veze, kao i da kreirate kontakt kartice sa podacima iz dnevnika.

 **Napomena:** Veze sa vašom govornom poštom, MMS (multimedija) centrom ili veb stranama se

prikazuju kao data ili GPRS veze u opštem komunikacionom dnevniku.






**Savet!** Da pogledate listu poslanih poruka, idite u **Poruke** → **Poslato**.


## Lista prethodnih poziva

➡ Idite u **Meni** → **Ekstra** → **Dnevnik** → *Prethodni*.

Igračka konzola registruje telefonske brojeve koje ste birali, od kojih ste primili poziv ili ga propustili, kao i približne dužine trajanja i troškove poziva. Igračka konzola će registrovati propuštene i primljene pozive jedino ako vaša mreža podržava ovu funkciju, ako je konzola uključena i ako se nalazi unutar zone pokrivanja mreže.

### Ikone:

-  za propuštene,
-  za primljene i
-  za birane brojeve.


 Opcije u pregledima  
Propušteni, Primljeni, Birani: *Pozovi, Upotrebi broj, Obriši, Obriši listu, Dodaj u Adresar, Pomoć i Izadi.*

### Propušteni i primljeni pozivi

Da vidite poslednjih 20 brojeva sa kojih je neko pokušao bezuspešno da Vas pozove (mrežni servis), idite u **Dnevnik** → *Prethodni* → *Propušteni*.





**Savet!** Kada u pasivnom režimu vidite obaveštenje o propuštenim pozivima, pritisnite **Prikaži** da pristupite

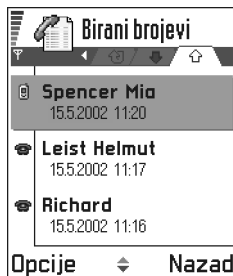
listi propuštenih poziva. Da uzvratite poziv, dođite do željenog broja ili imena, i pritisnite .

Da vidite poslednjih 20 brojeva sa kojih ste primili pozive (mrežni servis), idite u **Dnevnik**→ *Prethodni*→ *Primljeni pozivi*.


### Birani brojevi

 **Savet!** Pritisnite  u pasivnom režimu da otvorite prikaz Birani brojevi.

Da vidite poslednjih 20 brojeva koje ste pozvali, ili pokušali da pozovete idite u **Dnevnik**→ *Prethodni*→ *Birani brojevi*.




### Brisanje lista poziva


- Da poništite sve liste prethodnih poziva, izaberite **Opcije**→ *Obrisi prethodne* u glavnom prikazu Prethodni pozivi.
- Da obrišete jednu od lista, otvorite željenu listu pa izaberite **Opcije**→ *Obrisi listu*.
- Da obrišete pojedinu stavku, otvorite odgovarajuću listu, dođite do nje pa pritisnite .


## Trajanje poziva

➡ Idite u **Meni**→ **Ekstra**→ *Dnevnik*→ *Trajanje poz.*

Omogućava Vam da vidite trajanje svojih dolaznih i odlaznih poziva.

 **Napomena:** Stvarno vreme koje Vaš provajder fakturiše za razgovore može da varira u zavisnosti od mogućnosti mreže, zaokruživanja iznosa računa, i tako dalje.


 **Savet!** Da u toku aktivne veze vidite merač trajanja, izaberite **Opcije**→ *Podešavanja*→ *Prikaži trajanje poz.*→ *Da*.

**Brisanje merača trajanja poziva** - Izaberite **Opcije**→ *Poništi merače*. Za to Vam je neophodna šifra blokade; vidite 'Bezbednost', str. 48. Da poništite pojedinačnu stavku, dođite do nje i pritisnite .

## Cene poziva (mrežni servis)

➡ Idite u **Meni**→ **Ekstra**→ *Dnevnik*→ *Cene poziva*.

Opcija cene poziva Vam omogućava proveru troškova svog poslednjeg poziva ili svih poziva. Cene poziva se prikazuju zasebno za svaku SIM karticu.

 **Napomena:** Stvarni račun za razgovore i usluge vašeg provajdera može da varira u zavisnosti od mogućnosti mreže, zaokruživanja računa, poreza i tako dalje.

## Ograničenje cene poziva koju je odredio provajder

Vaš provajder može da ograniči cene vaših poziva na određeni iznos tarifnih ili novčanih jedinica. Kada je aktivirano ograničenje troškova, pozivi su mogući dokle god se trenutna granica kredita (ograničenje cene poziva) ne pređe, a nalazite se u mreži koja podržava ograničenje cene poziva. U pasivnom režimu i u toku veze prikazuje se iznos preostalih obračunskih jedinica. Kada obračunske jedinice isteknu, na displeju se pojavljuje obaveštenje *Ograničenje troška poziva dostignuto*. Za informacije o ograničenju troškova i cenama impulsa obratite se svom provajderu.

### Cena prikazana u impulsima ili novcu

- Svoju igračku konzolu možete podesiti da preostalo vreme za razgovore prikazuje u impulsima ili u novčanim jedinicama. Za to Vam je neophodan PIN2 kod; vidite str. 48.
- 1 Izaberite **Opcije** → *Podešavanja* → *Prikaži cenu u*.  
Opcije su: *Valuti* i *Impulsima*.
- 2 Ako odaberete *Valuti* prikazuje se zahtev da unesete jediničnu cenu. Unesite cenu impulsa ili kreditne jedinice svoje matične mreže i pritisnite **OK**.
- 3 Napišite naziv valute. Koristite skraćenice od tri slova, na primer EUR.




**Napomena:** Kada više nije preostalo novčanih ili tarifnih jedinica, biće mogući pozivi samo broja za hitne slučajeve koji je programiran u vašoj igračkoj konzoli

(npr., 112, ili neki drugi zvanični broj za hitne slučajeve).

## Samostalno postavljanje ograničenja cene

- Odaberite **Opcije** → *Podešavanja* → *Ogranič. cene poziva* → *Uključeno*.
- Konzola zahteva da uneste ograničenje u jedinicama mere. Za to Vam je neophodan PIN2 kod. Zavisno šta je odabrano za *Prikaži cenu u* unesite iznos u impulsima ili u novcu.

Kada se dostigne ograničenje cene koje ste sami postavili, brojač se zaustavlja na svojoj najvišoj vrednosti i prikazuje se *Poništi sve troškove*. Da biste mogli da pozivate, idite u **Opcije** → *Podešavanja* → *Ogranič. cene poziva* → *Isključeno*. Za to Vam je neophodan PIN2 kod; vidite str. 48.



**Brisanje merača cene poziva** - Izaberite **Opcije** → *Poništi brojače*. Za to Vam je neophodan PIN2 kod; vidite str. 48. Da poništite pojedinačnu stavku, dođite do nje i pritisnite .

## Brojač GPRS podataka

➡ Idite u **Meni** → **Ekstra** → **Dnevnik** → *GPRS brojač*.

Omogućava Vam da proverite količinu poslatih i primljenih podataka u toku veze za prenos paketa podataka (GPRS). Na primer, možda za svoje GPRS veze plaćate na osnovu količine poslatih i primljenih podataka.

## Pregled opšteg dnevnika poziva

➡ Idite u **Meni**→ **Ekstra**→ **Dnevnik** i pritisnite  pa zatim .

U opštem dnevniku za svaku komunikaciju možete videti ime pošiljaoca i primaoca, telefonski broj, ime provajdera ili pristupnu tačku.






### Napomena:

Podstavke, kao SMS poruke poslate u više delova i veze za prenos paketa podataka, upisuju se kao jedna komunikacijska stavka.



### Ikone:

-  za dolazne,
-  za odlazne i
-  za propuštene komunikacije.

### Filtriranje dnevnika

- 1 Odaberite **Opcije**→ **Razdvoj**. Otvara se lista filtera za razdvajanje.
- 2 Dođite do nekog filtera, kriterijuma i pritisnite **Izaberi**.

### Brisanje sadržaja dnevnika

- Da izbrišete kompletan sadržaj dnevnika, odaberite **Opcije**→ **Obriši dnevnik**. Potvrdite izbor pritiskom na **Da**.

## Merač paketa podataka i merač veze

- Da vidite količinu prenetih podataka, izraženo u kilobajtima, kao i koliko je trajala određena veza, dođite do te dolazne ili odlazne komunikacije (veze) i izaberite **Opcije**→ *Vidi detalje*.

## Podešavanje dnevnika

- Izaberite **Opcije**→ *Podešavanje*. Otvara se lista podešavanja.
  - *Trajanje dnevnika* - Stavke, registrovani događaji ostaju u memoriji igračke konzole postavljeni broj dana posle čega se automatski brišu da se oslobodi memorija.



**Napomena:** Ako izaberete *Bez dnevnika* kompletan sadržaj dnevnika, lista prethodnih poziva i izveštaji o dostavi poruka, se trajno briše.

- U vezi *Trajanje poz.*, *Prikaži cene u*, *Ogranič. cene poziva* vidite deo *'Trajanje poziva'* i *'Cene poziva (mrežni servis)'* gore u ovom poglavlju.

## SIM imenik


➡ Idite u **Meni**→ **Alatke**→ **SIM imenik**.



Vaša SIM kartica može da nudi dodatne usluge. Vidite i *'Kopiranje imena između SIM kartice i memorije igračke konzole'*, str. 53, *'Potvrda SIM servisa'*, str. 49, *'Podešavanje fiksog biranja'*, str. 49 i *'Pregled poruka na SIM kartici'*, str. 85.



Opcije SIM imenika: *Otvori, Pozovi, Nova SIM adresa, Izmeni, Obriši, Markiraj/ Demarkiraj, Kopiraj u Adresar, Moji brojevi, SIM podaci, Pomoć, Izadi.*

 **Napomena:** Za podatke u vezi raspoloživosti, cene i informacije o načinu korišćenja SIM servisa obratite se prodavcu SIM kartice, tj. operatoru mreže, provajderu ili drugom dobavljaču.


- U SIM imeniku možete videti imena i brojeve memorisane u SIM kartici, možete ih dodavati ili vršiti izmene i možete pozivati.


## Memorijska kartica




↩ Idite u **Meni** → **Alatke** → **Mem. kartica**.

Ako posedujete memorijsku karticu, možete je koristiti za memorisanje svojih igara, muzičkih numera, multimedija datoteka kao što su video klipsovi i audio datoteke, fotografija, kao i za rezervnu kopiju sadržaja interne memorije igranje konzole.

 **Važno:** Držite sve memorijske kartice daleko od dohvata dece.

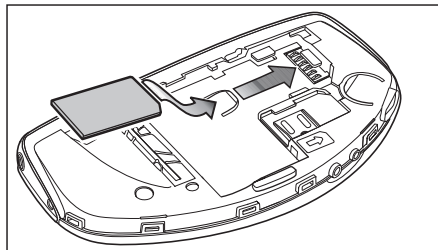
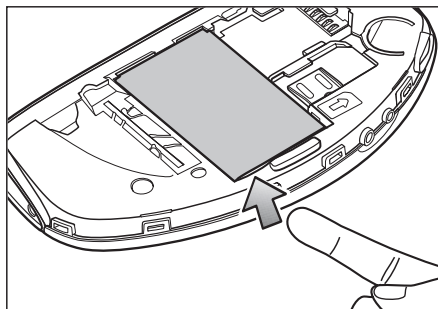
 **Napomena:** Sa ovim uređajem koristite samo kompatibilne Multimedija kartice (MMC). Drugi tipovi kartica, kao što su Secure Digital (SD), se ne mogu ubaciti u otvor za MMC karticu i nisu kompatibilne sa ovim uređajem. Upotreba nekompatibilne memorijske


kartice može da ošteti karticu kao i sam uređaj, a podaci upisani na nekompatibilnu karticu mogu biti oštećeni.

 **Napomena:** Detalji o upotrebi memorijske kartice sa drugim funkcijama i aplikacijama vaše igranje konzole su dati u poglavljima koja opisuju date funkcije ili aplikacije.

Opcije u memorijskoj kartici:  
*Rez. kop. mem. ap., Rekonst. sa kartice, Formatizuj karticu, Ime mem. kartice, Postavi lozinku, Promeni lozinku, Ukloni lozinku, Otključaj m. karticu, Detalji memorije, Pomoć i Izadi.*


## Ubacivanje memorijske kartice




- 1 Proverite da je vaša igračka konzola isključena. Ako nije, pritisnite i držite  da je isključite.
- 2 Sa zadnjom stranom konzole prema sebi, izvučite poklopac i gurnite prst u otvor, pa izvadite bateriju.

Vidite "Ubaci SIM karticu" u uputstvu Brzi početak za detaljnije informacije o skidanju poklopca.

- 3 Izvadite postojeću memorijsku karticu (ako je postavljena).
- 4 Postavite memorijsku karticu u upust (kao na slici). Proverite da su zlatne kontakt površine kartice okrenute nadole.
- 5 Pošto ste fiksirali karticu, vratite bateriju, zatim i masku tako što ćete je navući nazad u njeno mesto.

 **Važno:** Ne vadite memorijsku karticu u toku neke operacije. Obavezno zatvorite sve aplikacije koje koriste memorijsku karticu pre vađenja kartice.

 **Važno:** Kada instalirate neku aplikaciju na memorijsku karticu, a potrebno je da restartujete igračku konzolu, ne vadite karticu pre završetka restartovanja. U suprotnom, može doći do gubitka programskih datoteka.

## Formatizujte memorijsku karticu

Postoje brojni proizvođači memorijskih kartica. Neke memorijske kartice se isporučuju već formatizovane, a neke zahtevaju formatizovanje. Konsultujte svog prodavca, i ako niste sigurni, formatizujte karticu. Pre prve upotrebe neophodno je formatizovati memorijsku karticu.



- Odaberite *Opcije* → *Formatizuj karticu*.

Od Vas će se zahtevati da to i potvrdite, nakon čega započinje formatizovanje.

➡ **Važno:** Kada se memorijska kartica formatizuje, svi podaci na njoj se trajno gube.

## Pravljenje rezervne kopije i rekonstruisanje podataka

Rezervnu kopiju (bekap) podataka u internoj memoriji igračke konzole možete napraviti na memorijskoj kartici.

- Odaberite *Opcije* → *Rez. kop. mem. ap.*

Podatke iz memorijske kartice možete rekonstruisati u internu memoriju igračke konzole.

- Odaberite *Opcije* → *Rekonst. sa kartice*.

## Lozinka memorijske kartice

Da svoju memorijsku karticu zaključate za neovlašćenu upotrebu, možete postaviti lozinku.

➡ **Napomena:** Lozinka se čuva u igračkoj konzoli i nije potrebno da je unosite ponovo dogod tu karticu koristite u istoj igračkoj konzoli. Kada želite da memorijsku karticu koristite u nekoj drugoj igračkoj konzoli, od Vas će se zahtevati da unesete lozinku.

### Postavljanje, promena ili uklanjanje lozinke

- Odaberite *Opcije* → *Postavi lozinku*, *Promeni lozinku* ili *Ukloni lozinku*.

Za svaku od opcija od Vas će se tražiti da unesete i potvrdite lozinku. Lozinka može biti dugačka najviše osam karaktera.

➡ **Važno:** Pošto se lozinka ukloni, memorijska kartica je otključana i može se koristiti bez lozinke u drugoj igračkoj konzoli.

## Otključavanje memorijske kartice

Ako u svoju igračku konzolu ubacite drugu memorijsku karticu koja je zaštićena lozinkom, zahtevaće se da unesete lozinku te memorijske kartice.

- Da otključate karticu, odaberite *Opcije* → *Otključaj m. karticu*.

## Provera utroška memorije

Preko opcije *Detalji memorije* možete proveravati utrošak memorije pojedinih grupa podataka kao i količinu raspoložive memorije za instalisanje novih aplikacija ili softvera na memorijsku karticu.



- Odaberite **Opcije** → *Detalji memorije*.

# 3. Igre



**Napomena:** Vaša igračka konzola mora da bude uključena da biste koristili ovu funkciju. Ne uključujte igračku konzolu ako je zabranjena upotreba bežičnih uređaja ili ako njihova upotreba može da prouzrokuje smetnje ili opasnost.

Funkcionisanje igara može da bude umanjeno ako je otvoreno previše aplikacija. Zato pre igranja, zatvorite druge aplikacije.

Za igranje možete koristiti prvenstveno igračke tastere  i . Ostali tasteri se mogu koristiti zavisno od same igre; za više informacija pogledajte uputstva u samoj igri.



**Savet!** Telefonske pozive možete primati i završavati u toku igranja.



**Napomena:** Igranje igara troši energiju i vreme autonomije igračke konzole se skraćuje.



**Napomena:** U toku igranja se ne može pristupiti modulu Muzički centar.

Za svoju igračku konzolu možete kupiti raznovrsne igre. U vezi raspoloživosti raznih igara obratite se svom ovlašćenom Nokia dobavljaču igara ili posetite [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com).

## Započinjanje igre



**Napomena:** Pre započinjanja neke igre na konzoli, iskopčajte USB kabl.

Svaka igra se isporučuje na zasebnoj memorijskoj kartici. Ubacite memorijsku karticu sa igrom u Nokia N-Gage igračku konzolu. Vidite '[Memorijska kartica](#)', str. 25. Ikonica igre se automatski pojavljuje u glavnom prikazu **Meni** kao deveta ikonica.

Za više informacija pogledajte uputstvo koje ste dobili uz samu igru. Takođe, možete igrati i Java igre koje ste preuzeli sa Interneta. Vidite '[Instalisanje Java aplikacije](#)', str. 112.

Pritisnite **Meni** dođite do ikonice igre, pa pritisnite .



**Savet!** Pritisnite **Meni** →  da startujete igru.

## Započinjanje igre udvoje

Neke igre možete igrati udvoje putem Bluetooth veze sa nekim ko poseduje istu igru na kompatibilnom uređaju. Pre započinjanja igre udvoje proverite da li su Bluetooth podešavanja, parametri, uređaja kompatibilni. Vidite '[Bluetooth veza](#)', str. 117. Pogledajte uputstva koja ste


dobili uz samu igru u vezi detalja o načinu započinjanja igre, različitim nivoima igre, dodatnim mogućnostima itd.

## Započinjanje igre za više igrača

Sa svojim prijateljima koji poseduju istu igru na kompatibilnim uređajima, preko Bluetooth veze možete igrati neke igre za više igrača. Pre započinjanja igre za više igrača proverite da li su Bluetooth podešavanja, parametri, uređaja kompatibilni. Vidite 'Bluetooth veza', str. 117. Pogledajte uputstva koja ste dobili uz samu igru u vezi detalja o načinu započinjanja igre, različitim nivoima igre, dodatnim mogućnostima itd.


## 4. Muzički centar i radio


Koristeći svoju igračku konzolu možete slušati muzičke numere na memorijskoj kartici ili radio program. Možete takođe i snimati muziku sa radija ili sa nekog eksternog muzičkog uređaja. Možete snimati ili prebacivati muzičke numere približno CD kvaliteta na svoju memorijsku karticu.

 **Napomena:** Memorijska kartica može da prikaže podatke samo za prvih 255 muzičkih numera.

Za prebacivanje muzičkih numera sa kompatibilnog PC računara u igračku konzolu, pogledajte '[Nokia Audio Manager](#)', str. 35.


### Muzički centar


 **Napomena:** Vaša igračka konzola mora da bude uključena da biste koristili ovu funkciju. Ne uključujte igračku konzolu ako je zabranjena upotreba bežičnih uređaja ili ako njihova upotreba može da prouzrokuje smetnje ili opasnost.



➡ Idite u **Meni**→**Mediji**→ *Muzički centar* da otvorite Muzički centar, ili pritisnite .


Koristeći *Muzički centar* možete slušati muzičke numere koje su sačuvane na memorijskoj kartici. Za slušanje muzike, priključite slušalice (vidite '[Priključivanje i](#)

[korišćenje slušalica](#)', str. 15), ili koristite (interfonski) zvučnik.



 **Napomena:** Muzičke numere se mogu slušati samo sa memorijskih kartica kapaciteta 32 MB, 64 MB ili 128 MB. Kartice drugih kapaciteta nisu podržane.

 **Napomena:** Korišćenje aplikacije *Muzički centar* dodatno troši energiju i vreme autonomije igračke konzole se skraćuje.

 **Savet!** Da brzo uključite *Muzički centar* pritisnite posebni taster Muzički centar .

 **UPOZORENJE!** Slušanje glasne muzike Vam može oštetiti sluh.

Pošto uključite *Muzički centar* on započinje reprodukovanje muzičkih numera.

Da podesite jačinu zvuka u slušalicama ili u zvučniku, pritisnite  ili  da jačinu povećate, odnosno smanjite.

## Slušanje muzike

Funkcije sviraj/pauza

▶/⏸, stop ■, prethodna numera ◀, naredna numera ▶ i snimaj 🎧 birate prvo pritiskom na 🎧 ili 🎧 da ih markirate, istaknete, a zatim pritiskom na 🎧.

Opcije u prikazu

Muzički centar: *Lista numera*, *Podešavanja*, *Uključi zvučnik* / *Isključi zvučnik*, *Pomoć* i *Izađi*.

💡 **Savet!** Narednu numeru možete da odaberete i pritiskom tastera na slušalicama.

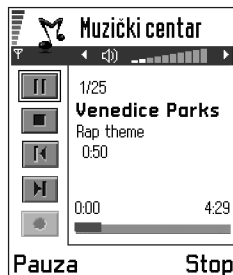
U *Lista numera* možete da pregledate i puštate muzičke numere koje su sačuvane na memorijskoj kartici igračke konzole.

Opcije u prikazu Lista

numera: *Sviraj*, *Obrisi*, *Preimenuj*, *Dodaj u listu num.* / *Ukloni iz liste*, *Pomoć* i *Izađi*.

Da vidite memorisane muzičke numere, pritisnite *Opcije* → *Lista numera*.

💡 **Savet!** Dok slušate muziku, možete pritisnuti 🎧 da Vam se prikažu raspoložive *Opcije*.



Da pustite neku od muzičkih numera u *Lista numera* pritisnite 🎧 ili 🎧 da je markirate, istaknete, pa zatim pritisnite **Opcije** → *Sviraj*.

U toku slušanja muzike, možete primati i upućivati pozive. U toku razgovora, muzička numera se zaustavlja a iz muzičkog centra se isključuje ton. Kada završite razgovor, vezu, muzički centar se automatski ponovo aktivira.

Da odgovorite na dolazni poziv dok koristite slušalice, pritisnite taster na slušalicama. *Muzički centar* se privremeno zaustavlja kada zazvoni igračka konzola. Da završite vezu, pritisnite ponovo taster na slušalicama. Za detaljnije informacije vidite 'Priključivanje i korišćenje slušalica', str. 15.

Da izmenite podešavanja, pritisnite *Opcije* i odaberite *Podešavanja*. Na raspolaganju su Vam naredne opcije:

- **Stil zvuka:** Možete odabrati stil muzičkih numera kako bi se automatski podesile opcije ekvilajzera, kao što su intenzitet niskih/visokih tonova i balans kanala prema odabranom stilu muzike. Ovo poboljšava kvalitet reprodukcije zvuka. Raspoloživi stilovi su: *Rok*, *Pop*, *Dens*, *Džez*, *Klasika*, *Latino* i *Normalni*.
- **Opcije reprodukcije:** Odaberite *Normalno* da se numere memorisane u igračkoj konzoli puštaju redom kojim se pojavljuju u listi numera. Možete takođe odabrati i *Slučajan izbor* ili *Ponavljanje*.
- **Ekstra bas:** Trenutnom muzičkom stilu možete pojačati niske tonove, bas.


Opcije u Podešavanjima:

*Promeni*, *Pomoć* i *Nazad*.






## Snimanje sa eksternih uređaja

Svoju igračku konzolu možete povezati sa eksternim audio uređajem, na primer CD plejerom, i u nju direktno snimati muziku.

 **Napomena:** Ne koristite ovu mogućnost protivzakonito. Muzika može biti zaštićena autorskim pravom. Snimanje takvih muzičkih numera je dopušteno samo za ličnu upotrebu. Protivzakonito je kopirati takve muzičke numere radi prodaje ili distribucije.


Snimanje muzičkih numera sa kompatibilnih eksternih audio uređaja.

- 1 Povežite eksterni audio uređaj. Za detaljnije informacije vidite 'Priklučivanje i upotreba isporučenih kablova', str. 15.
- 2 Pritisnite **Meni** → **Mediji** → *Muzički centar*.
- 3 Pritisnite  da markirate, istaknete, taster za snimanje , zatim pritisnite  da započnete snimanje. Da prekinete snimanje, pritisnite **Stop**.
- 4 Unesite ime numere i pritisnite **OK**.



U toku snimanja možete primati i upućivati telefonske pozive. Ton iz muzičkog centra se isključuje ali se snimanje nastavlja u pozadini. Kada završite razgovor, vezu, automatski se vraća prikaz muzičkog centra.



## Radio


 **Napomena:** Vaša igračka konzola mora da bude uključena da biste koristili ovu funkciju. Ne uključujte igračku konzolu ako je zabranjena upotreba bežičnih uređaja ili ako njihova upotreba može da prouzrokuje smetnje ili opasnost.





➡ Idite u **Meni** → **Mediji** → **Radio** da otvorite modul Radio, ili pritisnite .



Da slušate *Radio* vaše igračke konzole, koristite slušalice (vidite 'Priklučivanje i korišćenje slušalica', str. 15) ili zvučnik. Provodnik slušalica funkcioniše kao antena radio prijemnika, zato ga ostavite da slobodno visi i da je utaknut.









Da podesite jačinu zvuka u slušalicama ili u zvučniku, pritisnite  ili  da jačinu povećate, odnosno smanjite.

 **Napomena:** Kvalitet radio prijema zavisi od pokrivanja date radio stanice na trenutnoj lokaciji.

 **UPOZORENJE!** Slušanje glasne muzike Vam može oštetiti sluh.

 **Savet!** Pritiskom tastera na slušalicama, birate narednu memorisanu stanicu, kanal.

 **Savet!** Da brzo uključite *Radio* pritisnite posebni radio taster .


Možete odabrati narednu stanicu , prethodnu stanicu , automatsko biranje nagore , automatsko biranje nadole , i snimanje  pritiskom tastera  ili  da to markirate, pa markirano aktivirati pritiskom na .






Opције u modulu Radio:  
*Stanice, Uključi zvučnik / Isključi zvučnik, Auto biranje nagore, Auto. biranje nadole, Ručno biranje, Sačuvaj stanicu, Pomoć i Izadi.*



## Biranje, podešavanje radio stanice

- Kada je *Radio* uključen, da automatski podesite, birate stanice, odaberite **Opcije** → *Auto biranje nagore* ili *Auto. biranje nadole*. Kada se neka radio stanica pronađe, prikazuje se ta nova frekvencija.


 **Napomena:** Ako ste već memorisali radio stanice, prikazaće se memorijsko mesto, broj radio stanice i njeno ime.

 **Napomena:** Frekventni opseg je 87,5–108,0 MHz.

- Možete i ručno birati, podešavati, stanice tako što ćete odabrati **Opcije** → *Ručno biranje* pa pritisnati  ili  da menjate frekvenciju nagore ili nadole (u koracima od 0,05 MHz).

 **Savet!** Ako tačno znate frekvenciju, unesite je direktno preko tastature (pritisnite  za decimalni zarez).

- Da stanicu memorišete u svoju igračku konzolu, odaberite **Opcije** → *Sačuvaj stanicu*. Dodite do memorijskog mesta pod kojim želite da sačuvate datu stanicu, pa pritisnite **Izaberi**. Ukucajte ime radio stanice, pa pritisnite **OK**.


 **Napomena:** Prazna memorijska mesta se prikazuju sa primarnom frekvencijom 87,5 MHz.

## Korišćenje Radija


Opcije u prikazu lista stanica:

*Slušaj, Uključi zvučnik / Isključi zvučnik, Preimenuj, Obriši, Pomoć i Izadi.*


Kada je *Radio* uključen, možete ga isključiti pritiskom na **Izadi**.

 **Napomena:** Kada se uključi, aktivira, zvučnik, zvuk u slušalicama se isključuje.




U toku slušanje muzike, možete primati i upućivati pozive. U toku razgovora, zvuk iz radija se isključuje. Kada završite razgovor, vezu, radio se automatski ponovo aktivira.



 **Napomena:** Korišćenje aplikacije *Radio* dodatno troši energiju i vreme autonomije igračke konzole se skraćuje.

Ako ste već memorisali radio stanice, možete odabrati **Opcije** → *Stanice* da izaberete onu koju želite da slušate. Neku radio stanicu na memorijskim mestima 1 do 9 možete izabrati i pritiskom odgovarajućeg numeričkog tastera. Radio stanice na memorijskim mestima 10 do 20 birate unosom jedne pa druge cifre; npr., 1 + 0 = 10, 1 + 5 = 15 ili 2 + 0 = 20.

 **Napomena:** Kada se iskopčaju slušalice *Radio* se posle 5 minuta isključuje i aplikacija se zatvara.

## Snimanje sa Radija

Da snimate program trenutno aktivne radio stanice, pritisnite  da prvo markirate taster "snimaj" , a zatim pritisnite  da započnete snimanje. Unesite ime numere pa pritisnite **OK**.

 **Napomena:** U toku snimanja, dugme "snimaj"  se menja i postaje dugme "stop"



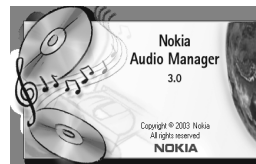
**Savet!** Možete koristiti i opciju **Stop**.




U toku snimanja sa radija možete primati i upućivati telefonske pozive. Ton iz radija se isključuje ali se snimanje nastavlja u pozadini. Kada završite razgovor, vezu, radio se automatski ponovo aktivira. Svoje snimke radio programa možete reprodukovati koristeći muzički centar.

## Nokia Audio Manager

Pomoću programa Nokia Audio Manager možete odabrati digitalne muzičke numere na kompatibilnom PC računaru i prenositi ih u svoju Nokia N-Gage igračku konzolu ili na memorijsku karticu.



Program Nokia Audio Manager Vam takođe omogućuje kreiranje MP3U lista numera na PC računaru koje sadrže MP3 numere, ili numere sačuvane sa CD diskova. Da bi PC računar mogao da pristupi memorijskom prostoru (memorijska kartica) igračke konzole, neophodno je povezati konzolu i računar isporučenim DKE-2 USB Mini-B kablom. Vidite 'Priklučivanje i upotreba isporučenih kablova', str. 15. Sadržaj memorijske kartice igračke konzole će se tako prikazivati u delu Mobile Device prozora *MusicStudio* u programu Nokia Audio Manager. Muzičke numere iz liste numera se mogu, recimo, prebacivati i sa vaših CD diskova.

 **Napomena:** Kada koristite program Nokia Audio Manager, jedino je potrebno igračku konzolu povezati sa PC računalom isporučenim DKE-2 USB Mini-B

kablom (vidite 'Priklučivanje i upotreba isporučenih kablova', str. 15.), sve ostalo se obavlja na PC računaru.



**Napomena:** Ne koristite ovu mogućnost protivzakonito. Muzika može biti zaštićena autorskim pravom. Snimanje takvih muzičkih numera je dopušteno samo za ličnu upotrebu. Protivzakonito je kopirati takve muzičke numere radi prodaje ili distribucije.



**Savet!** Program možete naći na CD-ROM disku koji je isporučen u okviru komercijalnog paketa proizvoda.

### Sistemske zahteve

Da biste instalirali i koristili Nokia Audio Manager, neophodno Vam je sledeće:

- Intel kompatibilni PC računar pod operativnim sistemom Windows 98 Second Edition, Millennium Edition, Windows 2000 ili Windows XP.



**Napomena:** Program ne podržava PC platforme na kojima je izvršena nadgradnja prvobitnih Windows 95 ili 3.1 sistema, operativnim sistemom Windows 98.

- Pentium MMC 266 MHz CPU (Pentium 300 MHz preporučivo),
- Najmanje 35 MB slobodnog prostora na disku,
- Najmanje 48 MB radne memorije, preporučuje se 64 MB za Windows 2000,
- Grafika/ekran, 800 x 600 piksela sa 65536 ili više boja, opcija High Colour,
- CD ROM jedinica SCSI/ANSI X3T10-1048D standard. ATAPI/SFF-8020i standard.

### Instalisanje programa Nokia Audio Manager



**Napomena:** Ne povezujte USB kabl na PC računar pre nego što instalirate program Nokia Audio Manager sa CD-ROM diska koji je isporučen u sklopu komercijalnog paketa proizvoda Nokia N-Gage igračke konzole.

- 1 Startujte Windows.
- 2 Ubacite CD-ROM disk iz komercijalnog paketa proizvoda u CD-ROM jedinicu svog PC računara.
- 3 CD-ROM bi trebalo da startuje automatski. U suprotnom, otvorite Windows Explorer i odaberite onu CD-ROM jedinicu u koju je ubačen CD-ROM disk. Kliknite desnim tasterom miša na ikonicu Nokia Audio Manager i odaberite Autorun.
- 4 Pratite instalaciona uputstva koja se prikazuju na ekranu računara da biste uspešno izvršili instalaciju.
- 5 Pošto se instalacija programa završi, u Programs (Programi) se dodaje folder Nokia Audio Manager.




**Napomena:** Nakon instalacije programa Nokia Audio Manager, neophodno je resetovati računar.

### Memorisanje CD numera koristeći Nokia Audio Manager

Na PC računaru otvorite program Nokia Audio Manager; prikazuje se početna maska.

- 1 Ubacite muzički CD u CD jedinicu vašeg PC računara, i kliknite ikonicu *CD Player*. Standardno se prikazuju podaci o svim numerama.

- 2 Da numere memorišete, odaberite ih, pa kliknite na *Save tracks*.


 **Napomena:** Nemojte vaditi CD disk sve dok se operacija memorisanja ne završi. Na status traci se može videti koliko će približno trajati memorisanje, upisivanje, numera.

- 3 Da memorisane numere prebacite u *Music Studio*, kliknite *+ Add*, odaberite željene numere, pa kliknite na *Open*.

Sada možete numere iz *Music Studio* prebaciti u svoju N-Gage igračku konzolu.

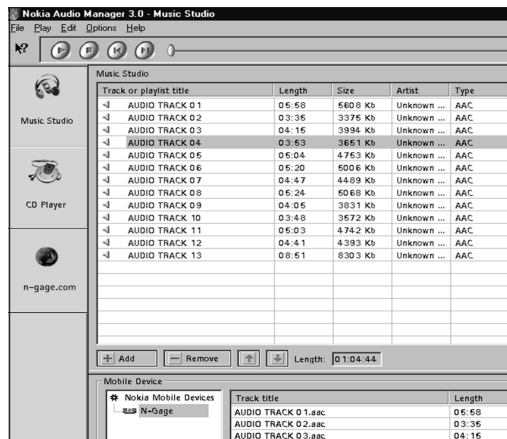
### Prebacivanje muzičkih numera u konzolu

- 1 Memorišite numere i liste numera u modulu *Music Studio* programa the Nokia Audio Manager; za više informacija vidite prethodno poglavlje ili Pomoć u programu Nokia Audio Manager.

 **Napomena:** Proverite da su kompatibilni PC računar i igračka konzola povezani isporučenim USB kablom. Vidite 'Priključivanje i upotreba isporučenih kablova', str. 15.

- 2 Na PC računaru otvorite program Nokia Audio Manager; prikazuje se početna maska.
- 3 Kliknite na ikonicu u delu Mobile device modula *Music Studio*.
- 4 Odaberite numere ili liste numera koje želite da prebacite u memorijsku karticu svoje igračke konzole.

markirajte, istaknite, željene numere ili liste numera tako što ćete kliknuti na njih.



- 5 Kliknite na *Transfer to device*.

Ako odaberete više muzike nego što može da stane na memorijsku karticu igračke konzole, prijavice Vam se greška. Deselektujte neke odabrane muzičke numere da izbor odgovara raspoloživom prostoru.

## Prebacivanje koristeći Windows Explorer

Windows Explorer možete da koristite za prenošenje muzičkih numera formata MP3 i AAC na memorijsku karticu svoje igrčke konzole.



**Napomena:** Proverite da su kompatibilni PC računar i igrčka konzola povezani isporučenim USB kablom. Vidite 'Priključivanje i upotreba isporučenih kablova', str. 15.

- 1 Otvorite Windows Explorer i prikažite diskove PC računara. Jedan od diskova sa slovnim oznakama bi trebalo da bude **Nokia N-Gage** game deck (Local Disk). Kliknite na njega da Vam se prikaže prozor u kojem se daje sadržaj memorijske kartice igrčke konzole.
- 2 Otvorite drugi Windows Explorer i prikažite sadržaj foldera na PC računaru iz kojeg želite da prebacite MP3 ili .AAC numere.
- 3 Odaberite numere na kompatibilnom PC računaru koje želite da prebacite u igrčku konzolu i prevucite ih u prvi prozor. Numere će se prebaciti u igrčku konzolu na kojoj ćete moći da ih slušate koristeći *Muzički centar*.

Pre prebacivanja numera koristeći Windows Explorer, proverite veličinu odabranih datoteka koje želite da prebacite. Prenos 1 MB traje približno 10 sekundi. Nemojte prekidati prebacivanje niti iskopčavati kabl pre nego što se proces kompletno ne završi.



**Važno!** Windows Explorer može eventualno da javi da je prenos završen pre vremena neophodnog za prenos. To ne mora da znači da je prenos zaista izvršen, zato dajte približno 10 sekundi za prenos 1 MB sadržaja. Ako se prebacivanje prekine ranije, datoteke se možda neće prebaciti.



**Napomena:** Datoteke koje su prenešene koristeći Windows Explorer se ne prikazuju u prozoru Nokia Audio Manager Mobile Device.

Ako odaberete više muzike nego što može da stane na memorijsku karticu igrčke konzole, prijavice Vam se greška. Izbacite neke numere pa pokušajte ponovo.

## Prozor n-gage.com

Nokia Audio Manager nudi i prozor za pretraživanje Interneta. Podrazumevano, u njemu je n-gage.com početna strana. U polje za adresu može se uneti bilo koja URL adresa. Da biste mogli da tražite sadržaje na Internetu, odabrana lokacija mora da ima softver za pretraživanje (search engine). Numere sa Interneta se moraju prvo preuzeti u PC računar pre nego što se budu mogle dodati u prozor *Music Studio* radi prebacivanja u igrčku konzolu.

## Ostale mogućnosti

### Podržani formati muzičkih numera

Nokia Audio Manager podržava MP3 muzičke numere i M3U liste numera. Liste numera se mogu formirati u *Music Studio*. Kada se odabere da se prebaci lista numera u

memorijsku karticu igrачke konzole, prebacuju se samo numere koje su date u njoj. Numere kreirane u modulu *CD Player* imaju nastavak .AAC. Ove datoteke se mogu slušati na PC računaru koristeći Nokia Audio Manager, kao i prebacivati u memorijsku karticu igrачke konzole.

### **Izmene polja numera na kompatibilnom PC računaru**

Kada su numere ili liste numera prikazane u *MusicStudio*, moguće je menjati informacije, podatke, o numeri i izvođaču. Za više detalja vidite Pomoć u programu Nokia Audio Manager.



# 5. Podešavanja

➡ Idite u **Meni**→ **Alatke**→ **Podešavanja**.

## Menjanje opštih podešavanja

- 1 Dodite do grupe podešavanja i pritisnite da je otvorite.
- 2 Dodite do parametra koji želite da promenite i pritisnite da:
  - prelazite sa jedne opcije na drugu ako postoje samo dve (**Uključeno/Isključeno**).
  - otvorite listu opcija ili editor.
  - otvorite prikaz klizača; pritisnite ili da povećate odnosno smanjite vrednost.

## Podešavanja aparata



### Opšte

- **Jezik aparata** – Možete promeniti jezik ekranskih tekstova. Ova promena će uticati i na format datuma i vremena kao i na separatore, npr. u decimalnim brojevima. Ako odaberete *Automatski* igračka konzola bira jezik na osnovu podataka u SIM kartici. Po promeni jezika ekranskih prikaza morate restartovati igračku konzolu.



**Napomena:** Promena opcije *Jezik aparata* ili *Jezik pisanja* odnosi se na sve aplikacije u vašoj igračkoj konzoli i važi sve do ponovne promene.

- **Jezik pisanja** – Možete promeniti jezik na kome ćete unositi tekstove (jezik pisanja). Promena jezika utiče na:
  - karaktere koji će biti na raspolaganju na tasterima ( - ),
  - rečnik za intuitivni unos teksta koji će se koristiti, i
  - specijalne karaktere koji su na raspolaganju na tasterima i .



**Primer:** Vi koristite igračku konzolu na kojoj su ekranski tekstovi na engleskom jeziku ali želite da sve svoje poruke pišete na francuskom. Pošto promenite jezik, rečnik za intuitivni unos teksta traži reči na francuskom i najčešći specijalni karakteri i znaci interpunkcije koji se koriste u francuskom jeziku biće Vam na raspolaganju kad pritisnete tastere i .





**Savet!** Ovu izmenu možete napraviti i u nekim editorima. Pritisnite i izaberite *Jezik pisanja*:


- **Rečnik** – Da intuitivni način unosa teksta postavite na *Uključeno* ili *Isključeno* za sve editore u igračkoj konzoli. Ovu opciju takođe možete promeniti i dok ste u editoru.





Pritisnite  i izaberite *Rečnik* → *Uključi rečnik ili isključeno*.


 **Napomena:** Rečnik intuitivnog unosa teksta nije na raspolaganju za sve jezike.

- *Pozdrav ili logo* – Pritisnite  da otvorite podešavanja. Pozdrav ili logo se pojavljuju na kratko pri svakom uključivanju igračke konzole. Izaberite *Primarni* ako želite da koristite standardnu, podrazumevanu sliku. Izaberite *Tekst* da napišete pozdravnu poruku (maks. 50 slova). Izaberite *Slika* da izaberete fotografiju ili sliku iz *Slike*.
- *Fabrički podešeno* – Neke od opcija i parametara možete da vratite na prvobitne vrednosti. Za to Vam je potrebna šifra blokade. Vidite str. 48. Po resetovanju podešavanja, igračkoj konzoli će možda trebati duže da se uključi.

 **Napomena:** Sva dokumenta i datoteke koje ste kreirali ostaju u pređašnjem stanju.

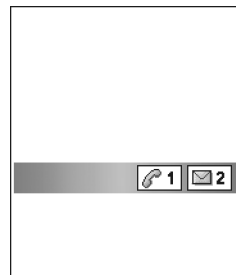
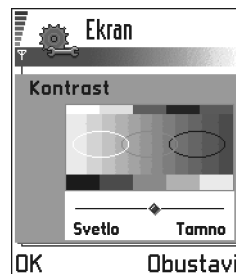
### Pasivni režim

- *Slika za pozadinu* – Za pozadinsku sliku u pasivnom režimu možete odabrati bilo koju sliku. Izaberite *Da* da sliku izaberete iz *Slike*.
- *Levi selekt. taster* i *Desni selekt. taster* – Možete promeniti prečice koje se u pasivnom režimu pojavljuju iznad levog  odnosno desnog  selektorskog tastera. Pored aplikacija, prečica se može odnositi i na neku funkciju, npr. *Nova poruka*.

 **Napomena:** Ne možete imati prečicu za neku aplikaciju koju ste sami instalisali.

### Ekran

- *Kontrast* – Da promenite kontrast displeja na svetlije ili tamnije.
- *Paleta boja* – Da promenite boje koje se koriste na displeju.
- *Skrin sejver posle* – Skrin sejver se aktivira posle isteka podešenog vremena. Kada je skrin sejver aktiviran, displej je prazan i vidi se traka skrin sejvera.
  - Da deaktivirate skrin sejver, pritisnite bilo koji taster.
- *Skrin sejver* – Izaberite šta se prikazuje na skrin sejver traci: vreme i datum ili neki tekst koji ste sami napisali. Mesto i boja pozadine trake skrin sejvera se menja na svaki minut. Takođe, skrin sejver se menja i da bi prikazao broj novih poruka ili propuštenih poziva.



# Podešavanja poziva



**Napomena:** Da promenite opcije preusmeravanja poziva, idite u **Meni**→**Alatke**→**Preus. poziva**. Vidite 'Podešavanja preusmeravanja poziva', str. 20.


## Slanje svog broja

- Ovaj mrežni servis Vam omogućava da podesite da se vaš broj prikazuje (*Da*) ili ne prikazuje (*Ne*) osobi koju pozivate. Ili, ovu opciju može da određuje i sam operator mreže ili provajder kod koga imate pretplatu (*Određuje mreža*).

## Poziv na čekanju: (mrežni servis)

- U toku aktivnog razgovora mreža će Vas upozoravati o novom dolaznom pozivu. Odaberite: *Aktiviraj* da mreža aktivira servis poziva na čekanju, *Poništi* da je mreža deaktivira ili *Proveri status* da proverite da li je funkcija aktivna ili ne.

## Auto. pon. biranje



- Kada je ova funkcija uključena, vaša igračka konzola će posle neuspelog biranja pokušavati još najviše deset puta da uspostavi vezu. Pritisnite  da prekinete automatsko ponovno biranje.

## Statistika poziva




- Aktivirajte ovu opciju ako želite da konzola na kratko prikazuje trajanje i cenu poslednjeg poziva. Da bi se

cena prikazivala neophodno je da je *Ogranič. cene poziva* aktivirano za vašu SIM karticu. Vidite str. 23.

## Brzo biranje

- Odaberite *Uključeno* i brojeve telefona dodeljene tasterima za brzo biranje ( - ) možete pozivati pritiskom i držanjem odgovarajućeg numeričkog tastera. Vidite i 'Dodela tastera za brzo biranje', str. 56.

## Odgovor svakim tast.

- Odaberite *Uključeno* i dolazni poziv možete primiti kratkim pritiskom bilo kog tastera, osim ,  i .

## Aktivna linija (mrežni servis)


- Ova opcija se prikazuje samo ako SIM kartica podržava dva pretplatnička broja, tj. dve telefonske linije. Odaberite koju liniju (*Linija 1* ili *Linija 2*) želite da koristite za pozivanje i slanje tekstualnih poruka. Bez obzira na odabranu liniju, dolazne pozive ćete moći preuzimati na obe linije.



**Napomena:** Nećete moći pozivati ukoliko odaberete *Linija 2*, a niste pretplaćeni na ovaj mrežni servis.

Da sprečite izbor linije, odaberite *Promena linije*→*Onemoguć* ako to vaša SIM kartica podržava. Da biste promenili ovu opciju neophodan Vam je PIN2 kod.



**Savet:** Za prelazak sa jedne linije na drugu, pritisnite i držite  u pasivnom režimu.

## Podešavanja veze



### Opšte informacije o vezama za prenos podataka i pristupnim tačkama



**Glosar:** Pristupna tačka – Mesto gde vaš telefon ulazi na Internet koristeći vezu za prenos podataka ili vezu za prenos paketiranih podataka. Pristupne tačke mogu nuditi, recimo, komercijalni Internet provajderi (ISP), provajderi servisa za mobilne uređaje ili operatori komunikacione mreže.

Da definišete parametre pristupnih tačaka, idite u **Podešavanja** → **Veza** → **Pristupne tačke**.

Za povezivanje na pristupnu tačku neophodna je veza za prenos podataka. Vaša igračka konzola podržava tri vrste veza za prenos podataka:

- GSM data veza (D),
- GSM data veza visokog protoka (D+) i
- (GPRS) veza za prenos paketiranih podataka (G).

Postoje tri različite klase pristupnih tačaka koje možete definisati: MMS pristupna tačka, veb pristupna tačka i Internet pristupna tačka (IAP). Proverite sa svojim provajderom koja vrsta pristupne tačke je potrebna za servis kojem želite da pristupite. Neophodno je da postavite parametre pristupne tačke ako želite da, na primer,

- šaljete i primete multimedija poruke,
- šaljete i primete e-mail poruke,

- prikazujete veb strane,
- preuzimate Java™ aplikacije,
- koristite Prenosač slika, ili
- da koristite igračku konzolu kao modem.

Vidite i 'Indikatori veze za prenos podataka', str. 10.

### GSM data veze

GSM data veza omogućava brzine prenosa podataka do maksimalno 14,4 Kbps. Za detalje u vezi raspoloživosti i pretplate na usluge za prenos podataka, obratite se svom operatoru mreže ili provajderu.

### Minimalni parametri neophodni za uspostavljanje data veze

- Da unesete grupu najosnovnijih parametara GSM data veze, idite u **Podešavanja** → **Veza** → **Pristupne tačke** i odaberite **Opcije** → **Nova pristup. tačka**. Popunite sledeće: *Nosač podataka: GSM podaci, Pristupni broj, Tip veze: Stalna, Način prenosa pod.: Analogno i Maks. brzina prenosa: Automatska.*

### Data veza visokog protoka (HSCSD, komutirani prenos podataka velikim brzinama)



**Glosar:** HSD, data veza visokog protoka, omogućava brzine prenosa do maksimalno 43,2 Kbps.

Za detalje u vezi raspoloživosti i pretplate na HSD usluge (data veze visokog protoka) obratite se svom operatoru mreže ili provajderu.



**Napomena:** Slanje podataka u HSCSD režimu brže prazni bateriju od standardnih data i govornih poziva pošto igračka konzola češće šalje podatke na mrežu.

## Paketirani podaci (GPRS, Bežični paketni prenos podataka)



**Glosar:** Paketirani podaci, ili Bežični paketni prenos podataka (GPRS), koristi tehnologiju paketa podataka kojom se sadržaj šalje u kratkim blokovima podataka preko mreže mobilne telefonije.

## Minimalni parametri neophodni za uspostavljanje veze za paketni prenos podataka

- Morate se pretplatiti na GPRS servis, usluge. Za detalje u vezi raspoloživosti i pretplate na GPRS usluge obratite se svom operatoru mreže ili provajderu.
- Idite u **Podešavanja** → **Veza** → **Pristupne tačke** i odaberite **Opcije** → **Nova pristup. tačka**. Popunite sledeće: **Nosač podataka:** *GPRS* i **Ime pristupne tačke:** unesite ime koje ste dobili od provajdera. Za dodatne informacije, vidite 'Kreiranje pristupne tačke', str. 44.

## Plaćanje za aplikacije i vezu za paketni prenos podataka

I ostvarena GPRS veza i aplikacija koja se koristi preko takve veze, na primer korišćenje veb servisa, slanje i prijem podataka i tekstualnih poruka se naplaćuju. Za detaljnije podatke o cenama obratite se svom operatoru mreže ili dobavljaču usluga. Vidite i 'Merač paketa podataka i merač veze', str. 24.

## Kreiranje pristupne tačke

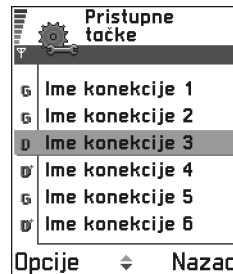
Opcije u Listi pristupnih tačaka: *Izmeni, Nova pristup. tačka, Obrisati, Pomoć i Izadi.*

U vašoj igračkoj konzoli su možda već podešeni parametri neke pristupne tačke. Ili, parametre pristupne tačke možete primiti kao poruku od nekog provajdera. Vidite 'Primanje smart poruka', str. 79.


Ako nije definisana nijedna pristupna tačka, kada otvorite *Pristupne tačke* bićete pitani da li želite da je kreirate.

Ako već postoje definisane pristupne tačke, da kreirate novu, odaberite **Opcije** → **Nova pristup. tačka** pa odaberite:

- *Koristi primarne par.* da koristite podrazumevane, primarne parametre. Unesite potrebne izmene i pritisnite **Nazad** da izbor memorišete.
- *Koristi postojeće par.* da koristite postojeće parametre kao osnovu za novu pristupnu tačku. Otvara se lista postojećih pristupnih tačaka. Odaberite jednu i pritisnite **OK**. Otvaraju se parametri pristupne tačke u kojima su neka polja već popunjena.



## Izmenе pristupne tačke

Kada otvorite Pristupne tačke, otvara se lista već postojećih pristupnih tačaka. Dođite do pristupne tačke koju želite da izmenite i pritisnite .


## Brisanje pristupne tačke


U listi pristupnih tačaka dođite do one koju želite da uklonite i odaberite **Opcije** → *Obrisati*.

## Pristupne tačke


Opcije pri izmenama pristupne tačke: *Promeni*, *Napredni parametri*, *Pomoć* i *Izadi*.


Ovde ćete videti kratka objašnjenja za svaki parametar koji je neophodan za različite vrste data veza i pristupne tačke.


 **Napomena:** Započnite popunjavanje podataka, parametara, redom od početka pošto, zavisno od toga koju vrstu veze za prenos podataka odaberete (*Nosač podataka*) i od toga da li je neophodno da unesete *IPadr. mrežnog prol.*, samo određena polja će se otvarati.

 **Napomena:** Pridržavajte se pažljivo uputstva koja dobijete od svog provajdera.

- *Ime konekcije* – Dajte deskriptivni naziv konekcije.
- *Nosač podataka* – Opcije su: *GSM podaci*, *Brzi GSM* i *GPRS*. Zavisno od odabrane data konekcije, na raspolaganju će biti određeni parametri. Popunite sva polja označena kao **Mora biti uneto** ili crvenom zvezdicom. Ostala polja mogu biti ostavljena prazna, osim ako vaš provajder ne zahteva suprotno.

 **Napomena:** Da biste mogli koristiti vezu za prenos podataka, vaš provajder mora da podržava taj servis i da ga eventualno aktivira za vašu SIM karticu.

- *Ime pristupne tačke* (samo za paketirane podatke) – Ime pristupne tačke je potrebno da bi se mogla uspostaviti veza na GPRS mrežu. APN adresu, ime pristupne tačke, dobijate od svog operatora mreže ili od provajdera.
- *Pristupni broj* (samo za GSM podatke i brzi GSM) – Telefonski broj za biranje pristupne tačke.
- *Korisničko ime* – Upišite korisničko ime, ako to zahteva vaš provajder. Korisničko ime je potrebno za uspostavljanje data veze i obično ga dobijate od provajdera. Korisničko ime uglavnom razlikuje velika i mala slova.
- *Traži lozinku* – Ako morate da unosite lozinku pri svakoj prijavi na server, ili ako ne želite da lozinku memorišete u svoju konzolu, odaberite *Da*.
- *Lozinka* – Lozinka je potrebna za uspostavljanje data veze i obično je dobijate od provajdera. Lozinka uglavnom razlikuje velika i mala slova. Dok upisujete lozinku, karakteri se prikazuju samo na kratko a zatim prelaze u zvezdice (\*). Najlakši način unosa cifara je pritisnuti  pa odabrati *Ubaci broja* zatim nastaviti sa unosom slova.
- *Verifikacija autentič.* – *Normalna* / *Bezbedna*.
- *IPadr. mrežnog prol.* – IP adresa koju koristi dati veb mrežni prolaz (gejtvej).
- *Početna strana* – Zavisno od toga koja podešavanja vršite, unesite:



- adresu servisa, ili
  - adresu centra za razmenu multimedija poruka (MMS).
  - *Bezbednost veze* Odaberite da li će se u vezi koristiti TLS (zaštita transportnog sloja). Pridržavajte se instrukcija koje dobijete od svog provajdera.
  - *Tip veze* – *Stalna / Privremena*.
  - *Način prenosa pod.* (samo za GSM i brze GSM podatke) – *Analogna, ISDN v.110* ili *ISDN v.120* – određuje da li vaša igračka konzola koristi analognu ili digitalnu vezu. Ovaj parametar zavisi i od vašeg operatora GSM mreže i od Internet provajdera pošto neke GSM mreže ne podržavaju određene tipove ISDN veza. Za detaljnije informacije obratite se svom Internet provajderu. Ako su ISDN veze na raspolaganju, njima se veza uspostavlja znatno brže nego analognim putem.
-  **Glosar:** ISDN konekcija, veza, je način uspostavljanja veze za prenos podataka između vaše igračke konzole i pristupne tačke. ISDN veze su digitalne na celom svom putu i kao takve omogućavaju brže priključivanje i veće brzine prenosa podataka od analognih veza. Da biste mogli koristiti ISDN vezu i vaš Internet provajder i operator komunikacione mreže moraju da je podržavaju.
- *Maks. brzina prenosa* (samo za GSM i brzi GSM) – Opcije su *Automatska / 9600 / 14400 / 19200 / 28800 / 38400 / 43200*, zavisno od toga šta ste odabrali u okviru *Tip veze* i *Način prenosa pod.*. Ova opcija Vam omogućava da ograničite maksimalnu brzinu prenosa

kada se koristi veza visokog protoka (HSD). Veće brzine prenosa mogu biti skuplje, zavisno od provajdera mreže.



**Napomena:** Gornje brzine predstavljaju maksimalne brzine na kojima će vaša veza raditi. U toku veze, radna brzina može biti niža, zavisno od uslova u mreži.



**Savet!** U toku pisanja, pritisnite  da otvorite tabelu specijalnih karaktera. Za razmak pritisnite .



**Savet!** Vidite i '[Podešavanja neophodna za razmenu multimedija poruka](#)', str. 75, '[Podešavanja neophodna za e-mail](#)', str. 77 i '[Podešavanje igračke konzole za pretraživanje](#)', str. 104.

## Opcije → Napredni parametri

- *IP adresa aparata* – IP adresa vaše igračke konzole.
- *Primarni DNS*: – IP adresa primarnog DNS servera.



**Glosar:** DNS – Servis imena domena. Ovo je Internet servis koji prevodi imena domena oblika **www.nokia.com** u IP adrese oblika **192.100.124.195**.

- *Sekundarni DNS*: – IP adresa sekundarnog DNS servera.



**Napomena:** Ako je potrebno da unesete *IP adresa aparata*, *Primarni DNS* ili *Sekundarni DNS*: za njih se obratite svom Internet provajderu.

Naredni parametri će biti prikazani ako ste za tip veze odabrali data veza ili data veza visokog protoka:

- *Povratni poziv* – Ova opcija omogućava da posle vašeg inicijalnog poziva, server pozove Vas (tzv. kolbek servis). Obratite se svom provajderu za pretplatu na taj servis.

- *Povratni poziv na* – Opcije su *Broj servera* / *Drugi broj*. Obratite se svom provajderu koju opciju da postavite; to zavisi od konfiguracije provajdera.
- *Broj za povratni poz.* – Ukucajte telefonski broj za data veze svoje igračke konzole koji koristi server za povratni poziv. Obično je to onaj broj koji vaša igračka konzola koristi za data veze.
- *Koristi PPP kompres.* – Kada je postavljeno *Da* prenos podataka je brži, ako to podržava udaljeni (pozvani) PPP server. Ako imate problema u uspostavljanju veze, pokušajte sa opcijom *Ne*. Obratite se svom provajderu za savet.



**Glosar:** PPP (Point-to-Point Protocol) – uobičajeni protokol mrežnog softvera koji omogućava da se svaki računar sa modemom i telefonskom linijom direktno priključuje na Internet.

- *Koristi prijavnu proc.* – Opcije su *Da* / *Ne*.
- *Prijavna procedura* – Unesite prijavnu proceduru.
- *Inicijalizacija mod.* (sekvencu za inicijalizaciju modema) – Kontrolirajte vašu igračku konzolu preko AT modemskih instrukcija. Ako je potrebno, unesite karaktere koje odredi operator GSM mreže ili Internet provajder.

## GPRS

➡ Idite u **Podešavanja** → *Veza* → *GPRS*.

Podešavanja GPRS važe za sve pristupne tačke koje koriste paketni prenos podataka.

*GPRS veza* – Ako odaberete *Čim ima signal* a nalazite se u mreži koja podržava paketirani prenos podataka, vaša igračka konzola se prijavljuje na GPRS mrežu i slanje tekstualnih poruka će se obavljati preko GPRS mreže. Takođe je brže i započinjanje samog korišćenja data veze, recimo, za slanje i prijem e-mail poruka. Ako odaberete *Po potrebi* vaša igračka konzola će koristiti paketirani prenos podataka samo ako startujete neku aplikaciju ili proceduru koja to zahteva.

*Pristupna tačka* – Ime pristupne tačke je potrebno kada želite da svoju igračku konzolu koristite sa računarom kao modem za paketirani prenos podataka. Za detaljnije informacije o modemskim vezama, vidite str. 122.



**Napomena:** Ako nema GPRS pokrivanja a odabrali ste *Čim ima signal* konzola će povremeno pokušavati da uspostavi vezu za paketirani prenos podataka.

## Prenos podataka

➡ Idite u **Podešavanja** → *Veza* → *Prenos podataka*.

Podešavanja prenosa podataka važe za sve pristupne tačke koje koriste data veze i veze za prenos podataka visokog protoka (HSD).

*Dužina veze* – Ako nema razmene podataka, data veza se automatski raskida posle određenog vremenskog perioda. Opcije su *Određuje koris.*, u kom slučaju Vi sami unosite taj period vremena, ili *Neograničeno*.

## Datum i vreme



- Podešavanja datuma i vremena Vam omogućavaju da odredite datum i vreme koje će se koristiti u vašoj igračkoj konzoli kao i da promenite format prikaza datuma i vremena i separatore. Odaberite *Vrsta sata* → *Analogni* ili *Digitalni* da promenite vrstu sata koja se prikazuje u pasivnom režimu. Odaberite *Autom. ažuriranje* vr. ako želite da mobilna mreža ažurira vreme, datum i vremensku zonu vaše igračke konzole (mrežni servis).



**Napomena:** Da bi se opcija *Autom. ažuriranje* vr. aktivirala, neophodno je restartovati igračku konzolu.



**Savet!** Vidite i Podešavanja jezika; str. 40.

## Bezbednost



### Aparat i SIM

Objašnjenja za razne sigurnosne šifre koje mogu biti potrebne:

- **PIN kod (4 do 8 cifara)** – PIN kod (Lični identifikacioni broj) od neovlašćenog korišćenja štiti vašu SIM karticu. PIN kod se obično isporučuje uz SIM karticu. Posle tri uzastopna pogrešna unosa, PIN kod se blokira. Ako je PIN kod blokirao, potrebno ga je deblokirati pre nego što ponovo budete mogli koristiti SIM karticu. Vidite informacije o PUK kodu.

- **PIN 2 kod (4 do 8 cifara)** – PIN 2 kod, koji se isporučuje uz neke SIM kartice, je neophodan za pristup određenim funkcijama kao što su merači troška poziva.
- **Šifra blokade (5 cifara)** – Šifra blokade se može koristiti da se zaključa igračka konzola i tastatura, kako bi se sprečila neovlašćena upotreba.



**Napomena:** Fabrički podešena šifra blokade je **12345**. Promenite šifru blokade kako biste sprečili neovlašćeno korišćenje svoje igračke konzole. Novu šifru čuvajte u tajnosti i na bezbednom mestu, dalje od svoje igračke konzole.

- **PUK i PUK2 kodovi (8 cifara)** – PUK (Lična šifra za deblokadu) kod je neophodan za izmenu blokiranog PIN koda. PUK2 kod je potreban za promenu blokiranog PIN2 koda. Ako ove kodove niste dobili sa SIM karticom, za njih se obratite operatoru mreže čiju karticu imate u svojoj igračkoj konzoli.

Imate mogućnost izmene sledećih kodova: šifra blokade, PIN kod i PIN2 kod. Ovi kodovi mogu sadržati samo cifre **0** do **9**.





**Napomena:** Izbegavajte korišćenje pristupnih kodova sličnih brojevima za slučaj nužde, kao što je **112**, kako biste sprečili njihovo nenamerno biranje.

*PIN kod zahtev* – Kada je aktiviran PIN kod zahtev, igračka konzola zahteva njegovo unošenje pri svakom uključivanju. Imajte na umu da deaktiviranje PIN kod zahteva nije dopušteno kod nekih SIM kartica.




*PIN kod / PIN2 kod / Šifra blokade* – Otvorite ako želite da promenite šifre.


 **Savet!** Da igračku konzolu blokirate ručno, pritisnite . Otvara se lista komandi. Odaberite *Blokiraj aparat*.

*Vreme autoblokade* – Možete podesiti vreme autoblokade, tj. period posle kojeg se igračka konzola automatski blokira, i može se koristiti samo ako se unese ispravna šifra blokade. Unesite vrednost kašnjenja u minutima ili odaberite *Isključeno* da isključite vreme kašnjenja autoblokade.

- Da svoju igračku konzolu deblokirate, unesite šifru blokade.

 **Napomena:** Kada je igračka konzola blokirana, mogući su pozivi broja za hitne slučajeve koji je programiran u njoj (npr., 112 ili neki drugi zvanični broj za hitne slučajeve).


**Provera promene SIM** – Odaberite *Da* ako želite da vaša igračka konzola zahteva šifru blokade kada se ubaci nova, nepoznata SIM kartica. Igračka konzola pravi listu SIM kartica koje se prepoznaju kao vlasnikove kartice.

 Da vidite listu brojeva za fiksno biranje idite u *Meni* → *Alatke* → *Fiksno biranje*.

Opcije u prikazu Fiksno biranje:  
*Otvori, Pozovi, Novo ime, Izmeni, Obriši, Dodaj u Adresar, Dodaj iz Adresara, Pomoć i Izadi.*


*Fiksno biranje* – Imate mogućnost, ukoliko to vaša SIM kartica podržava, da ograničite odlazne pozive sa svoje

igračke konzole samo na odabrane brojeve. Za to Vam je potreban PIN2 kod. Kada je ova funkcija aktivirana, možete pozivati samo brojeve koji se nalaze u listi fiksnog biranja ili brojeve koji imaju jednu ili više istih početnih cifara kao neki broj u listi.

 **Napomena:** Kada je uključeno fiksno biranje, u nekim mrežama može biti moguće zvati izvesne brojeve službe pomoći (na pr. 112 ili drugi zvanični broj službe pomoći).


- Da dodate nove brojeve u listu fiksnog biranja, odaberite **Opcije** → *Novo ime* ili *Dodaj iz Adresara*.


*Zatvorena grupa kor.* (mrežni servis) – Možete definisati grupu osoba koju jedinu možete pozivati i samo od nje primati pozive. Za detaljnije informacije, obratite se svom operatoru mreže ili dobavljaču usluga. Odaberite: *Primamo* da aktivirate podrazumevanu grupu ugovorenu sa operatorom mreže, *Uključeno* ako želite da koristite drugu grupu (neophodno je da znate indeksni broj grupe), ili *Isključeno*.


 **Napomena:** Kada su pozivi ograničeni na Zatvorene grupe korisnika, u nekim mrežama može biti moguće zvati izvesne brojeve službe pomoći (na pr. 112 ili drugi zvanični broj za hitne pozive).

*Potvrda SIM servisa* (mrežni servis) – Da podesite svoju igračku konzolu da prikazuje potvrdu kada koristite neku uslugu, servis SIM kartice.

## Rad sa sertifikatima

U glavnom prikazu Rad sa sertifikatima možete videti listu sertifikata ovlastilaca koji su memorisani u vašoj igračkoj konzoli. Pritisnite  da, ako ih ima, pogledate listu svojih korisničkih sertifikata.


 **Glosar:** Sertifikate ovlastioca koriste neki veb servisi, kao što su bankarske usluge, radi provere potpisa ili serverskih sertifikata, ili pak drugih sertifikata ovlastioca.


 **Glosar:** Korisničke sertifikate korisnik dobija od Davaoca sertifikata (CA).

Opcije u glavnom prikazu Rad sa sertifikatima: *Detalji sertifikata, Obriši, Podeš. prihvatanja, Markiraj/Demarkiraj, Pomoć i Izadi.*

Potrebno je koristiti digitalne sertifikate ako:

- želite da se povežete na onlajn bankarske ili druge sajtove, ili na udaljeni server radi obavljanja radnji koje podrazumevaju prenos poverljivih podataka, ili
- želite da umanjite rizik od virusa i drugog opasnog softvera i da budete sigurni u autentičnost softvera kada ga preuzimate i instalirate.

 **Glosar:** Digitalni sertifikati se koriste za proveru porekla veb strana i instalisanog softvera. Međutim, oni mogu biti pouzdani samo ako se za poreklo sertifikata zna da je autentično.

 **Važno:** Postojanje nekog sertifikata samo po sebi ne pruža nikakvu zaštitu; modul za rad sa sertifikatima

mora sadržati ispravne, autentične i proverene sertifikate da bi se obezbedila povećana bezbednost.

### Pregled detalja sertifikata – provera autentičnosti

U autentičnost nekog veb gejtvaja (mrežnog prolaza) ili nekog servera možete biti sigurni samo kada su identitet ("potpis") i period važenja sertifikata nekog veb gejtvaja ili servera provereni.

Na displeju igračke konzole bićete obavešteni:

- ako identitet veb servera ili gejtvaja nije autentičan, ili
- ako u svojoj igračkoj konzoli nemate ispravan sertifikat bezbednosti.

Da proverite detalje sertifikata, dođite do sertifikata i odaberite **Opcije** → *Detalji sertifikata*. Kada otvorite detalje sertifikata, modul za rad sa sertifikatima proverava valjanost sertifikata i može se pojaviti jedno od narednih obaveštenja:

- *Sertifikat nije prihvaćen* – Niste podesili nijednu aplikaciju da koristi (prihvata) dati sertifikat. Za detaljnije informacije, pogledajte naredno poglavlje 'Promena podešavanja prihvatanja sertifikata ovlastioca'.
- *Sertifikat istekao* – Period važnosti datog sertifikata je istekao.
- *Sertifikat još uvek ne važi* – Period važnosti odabranog sertifikata još nije započeo.
- *Sertifikat oštećen* – Sertifikat je neupotrebljiv. Obratite se izdavaocu sertifikata.

➡ **Važno:** Sertifikati imaju ograničeni rok trajanja. Ako se prikaže *Sertifikat istekao* ili *Sertifikat još uvek ne važi* mada bi trebalo da je važeći, proverite da li su ispravno podešeni datum i vreme u vašoj igračkoj konzoli.

## Promena podešavanja prihvatanja sertifikata ovlastioca

- Dodite do sertifikata ovlastioca i odaberite **Opcije**→ *Podeš. prihvatanja*. Zavisno od sertifikata, prikazuje se lista aplikacija koje mogu da koriste odabrani sertifikat. Na primer:  
*Servisi / Da* - sertifikat je u stanju da verifikuje sajtove.  
*Menadžer aplikacija / Da* - sertifikat je u stanju da verifikuje poreklo novog softvera.  
*Internet / Da* - sertifikat je u stanju da verifikuje e-mail servere i servere sa slikama.
- ➡ **Važno:** Pre izmena ovih parametara, morate se uveriti da zaista možete prihvatiti i verovati u vlasnika sertifikata, kao i da sertifikat zaista pripada naznačenom vlasniku.

## Zabrana poz. (mrežni servis)

Zabrana poziva Vam pruža mogućnost ograničenja prijema i upućivanja poziva vašom igračkom konzolom. Za ovo Vam je neophodna šifra zabrane poziva (barring password) koju dobijate od svog provajdera.

- 1 Dodite do jedne od opcija zabrane.



- 2 Odaberite **Opcije**→ *Aktiviraj* da od mreže zahtevate da aktivira zabranu poziva, *Poništi* da odabranu zabranu poziva isključi, ili *Proveri status* da proverite da li su pozivi zabranjeni ili ne.

- Odaberite **Opcije**→ *Poništi sve zabrane* da poništite sve aktivne zabrane poziva.
- Odaberite **Opcije**→ *Promeni šifru zab.* da promenite šifru zabrane poziva.

➡ **Napomena:** Kada je postavljena zabrana poziva, u nekim mrežama je moguće zvati izvesne brojeve službe pomoći (na pr. 112 ili drugi zvanični broj službe pomoći).

➡ **Napomena:** Zabrana poziva se odnosi na sve pozive, uključujući i veze za prenos podataka.

➡ **Napomena:** Ne možete imati istovremeno aktivnu zabranu dolaznih poziva i preusmeravanje poziva. Vidite "Podešavanje preusmeravanja poziva", str. 20 ili "Fiksno biranje", str. 49.

## Mreža

### Izbor mreže

- Izaberite *Automatski* da podesite svoju igračku konzolu da automatski traži i odabere jednu od celularnih mreža raspoloživih na vašoj lokaciji, ili
- Izaberite *Ručno* ako želite da mrežu birate ručno iz liste mreža. Ako se veza sa ručno odabranom mrežom prekine, igračka konzola će upozoriti tonskim alaromom greške i tražiti da ponovo izaberete mrežu. Izabrana



mreža mora da ima roming sporazum sa vašom matičnom mrežom, tj. sa operatorom čija se SIM kartica nalazi u vašoj igračkoj konzoli.



**Glosar:** Roming sporazum – Sporazum između dva ili više provajdera komunikacione mreže kojim se omogućava korisnicima jednog provajdera korišćenje usluga ostalih provajdera.



## Prikaz inf. o ćeliji

- Odaberite *Uključeno* da podesite svoju igračku konzolu tako da Vas obaveštava kada se koristi u celularnoj mreži koja se bazira na MCN (mikro celularna mreža) tehnologiji i da aktivirate prijem info poruka.

## Podešavanja proširenja



### Indikatori u pasivnom režimu:


-  – priključene su slušalice.
-  – priključen je adapter za slušne aparate.

Dodite do foldera nekog od proširenja i otvorite podešavanja:

- Odaberite *Prim. način rada* da odaberete način rada koji će se automatski aktivirati kada na igračku konzolu priključite određeno proširenje. Vidite 'Načini rada', str. 91.
- Odaberite *Automatski odgovor* da podesite igračku konzolu da automatski odgovara na dolazni poziv posle pet sekundi. Ako je Upozorenje na poziv postavljeno na *Jedan pisak* ili *Bez zvona* automatsko primanje poziva se ne može aktivirati.



## 6. Adresar

➡ Da otvorite Adresar, pritisnite  u pasivnom režimu, ili idite u **Meni**→ **Adresar**.

U Adresaru možete memorisati i organizovati kontakt podatke kao što su imena, telefonski brojevi i adrese.

Adresar koristi zajedničku memoriju. Vidite 'Zajednička memorija', str. 16.

Takođe možete dodavati i ličnu melodiju zvona, nadimak ili minijaturu u kontakt karticu. Možete formirati grupe kontakata što Vam omogućava slanje tekstualne ili e-mail poruke većem broju primalaca istovremeno.



Opcije Imenika adresara:

*Otvori, Pozovi, Napiši poruku, Novo ime, Izmeni, Obriši, Dupliraj, Dodaj grupi, Pripada grupama, Markiraj/Demarkiraj, Pošalji, Podaci, Pomoć i Izadi.*



**Glosar:** Nadimci mogu biti bilo koje izgovorene reči, n.pr. ime osobe. Nadimci Vam omogućavaju biranje broja glasnim izgovaranjem reči.

### Kreiranje kontakt kartica

- 1 Otvorite Adresar i odaberite **Opcije**→ **Novo ime**. Otvora se prazna kontakt kartica.
- 2 Popunite polja koja želite i pritisnite **Urađeno**. Kontakt kartica se upisuje u memoriju igračke konzole i zatvara pa je možete videti u imeniku adresara.

### Kopiranje imena između SIM kartice i memorije igračke konzole

- Da kopirate imena i brojeve iz SIM kartice u memoriju igračke konzole, idite u **Meni**→ **Alatke**→ **SIM imenik**. Odaberite ime(na) koje želite da kopirate pa izaberite **Opcije**→ **Kopiraj u Adresar**.
- Ako želite da kopirate broj telefona, faksa ili pejdžera iz Adresara u svoju SIM karticu, pređite u Adresar, otvorite kontakt karticu, dodite do željenog broja pa odaberite **Opcije**→ **Kopiraj u SIM imenik**.

## Izmene kontakt kartica

Opcije u toku izmena kontakt kartice: *Dodaj minijaturu* | *Ukloni minijaturu*, *Dodaj podatak*, *Obrisi podatak*, *Izmeni naziv pod.*, *Pomoć* i *Izadi*.

- 1 U imeniku adresara dođite do kontakt kartice koju želite da izmenite pa pritisnite da je otvorite.
- 2 Da izmenite sadržaj kartice, odaberite **Opcije** → *Izmeni*.
- 3 Da izmene sačuvate i da se vratite na prikaz kontakt kartice, pritisnite **Urađeno**.

## Brisanje kontakt kartica

- U imeniku adresara dođite do kontakt kartice koju želite da obrišete i odaberite **Opcije** → *Obrisi*.

### Da obrišete više kartica

- 1 Markirajte kartice koje želite da obrišete. Dođite do imena koje želite da obrišete i odaberite **Opcije** → *Markiraj*. Kontakt kartica se štiklira markerom sa strane.
- 2 Pošto ste markirali sva imena koja želite da obrišete, odaberite **Opcije** → *Obrisi*.

**Savet!** Više stavki možete markirati i tako što ćete pritisnuti i držati i istovremeno pritisnuti . Vidite i str. 13.

## Dodavanje i izbacivanje polja kontakt kartice

- 1 Otvorite kontakt karticu i odaberite **Opcije** → *Izmeni*.

- 2 Da dodate novo polje, odaberite **Opcije** → *Dodaj podatak*.  
Da obrišete nepotrebno polje, odaberite **Opcije** → *Obrisi podatak*.  
Da izmenite naziv podatka, polja kontakt kartice, odaberite **Opcije** → *Izmeni naziv pod.*

## Ubacivanje slike u kontakt karticu

Postoje dve vrste slika koje možete dodati kontakt kartici. Za detaljnije objašnjenje o memorisanju slika vidite '[Slike i Snimak ekrana](#)', str. 59.

- Da kontakt kartici dodate minijaturu, otvorite kontakt karticu, odaberite **Opcije** → *Izmeni* pa zatim odaberite **Opcije** → *Dodaj minijaturu*. Minijatura se prikazuje i kada Vas ta osoba poziva.



**Napomena:** Pošto

kontakt kartici dodate minijaturu, možete




odabrati *Dodaj minijaturu* da sliku zamenite novom, ili *Ukloni minijaturu* da minijaturu uklonite iz kontakt kartice.


- Da sliku dodate u kontakt karticu, otvorite karticu pa pritisnite da otvorite prikaz Slike (). Da sliku dodate, odaberite **Opcije** → *Dodaj sliku*.



## Prikaz kontakt kartice

Opcije u prikazu kontakt kartice kada je odabran telefonski broj: *Pozovi, Napiši poruku, Izmeni, Obriši, Primarni, Dodaj nadimak / Nadimci, Dodeli brzo biranje / Ukloni brzo biranje, Ton zvona, Kopiraj u SIM imenik, Pošalji, Pomoć i Izadi.*



Prikaz kontakt podataka () daje sve podatke unete u kontakt karticu. Pritisnite  da otvorite prikaz Slike ()

 **Napomena:** U prikazu kontakt podataka daju se samo polja koja sadrže podatke. Odaberite **Opcije** → *Izmeni* ako želite da vidite sva polja i da dodate još podataka za osobu.

## Dodeljivanje primarnih brojeva i adresa

Ako za osobu, kontakt, postoji više telefonskih brojeva ili e-mail adresa, da bi se ubrzalo biranje i slanje poruka možete definisati određene brojeve i adrese da se koriste kao podrazumevani, primarni.


- Otvorite kontakt karticu i odaberite **Opcije** → *Primarni*. Otvora se pomoćni prozor sa različitim opcijama.


 **Primer:** Dođite do *Telefonski broj* i pritisnite **Dodeli**. Prikazuje se lista telefonskih brojeva iz odabrane kontakt kartice. Dođite do onoga koji želite da postavite za primarni i pritisnite . Kada se vratite na prikaz kontakt kartice, primarni broj ćete videti podvučen.

## Biranje glasom


Telefonski broj možete pozvati i izgovaranjem nadimka koji je dodat kontakt kartici. Nadimak može biti bilo koja jedna ili više izgovorenih reči. Pre upotrebe biranja glasom imajte na umu:


- Govorni nadimci ne zavise od jezika. Oni zavise od glasovnih karakteristika govornika.
- Govorni nadimci su osetljivi na ambijentalnu buku. Snimajte ih i njima birajte u sredinama bez buke.
- Ne prihvataju se jako kratka imena. Koristite duža imena i izbegavajte slična imena za različite brojeve telefona.


 **Napomena:** Ime morate izgovoriti upravo onako kako ste to uradili pri snimanju. Ovo može biti teško, na primer u bučnim sredinama ili u hitnim slučajevima, zato se nemojte oslanjati isključivo na biranje glasom u svim situacijama.

 **Primer:** Za nadimak možete koristiti ime osobe, na primer "Ivanov mobilni".


## Dodela nadimka telefonskom broju


 **Napomena:** Nadimci se mogu dodeljivati samo telefonskim brojevima unetim u memoriju igracke konzole. Vidite 'Kopiranje imena između SIM kartice i memorije igracke konzole', str. 53.


 **Napomena:** Može se imati samo jedan nadimak po kontakt kartici.

- 1 U imeniku adresara dođite do imena kojem želite da dodelite nadimak pa pritisnite  da otvorite kontakt karticu.
- 2 Dođite do broja kojem želite da dodelite nadimak i odaberite **Opcije** → *Dodaj nadimak*.
- 3 Pojavljuje se tekst *Pritisni Start pa govori posle zvučnog signala*.


U toku snimanja svoju igračku konzolu držite malo dalje od usta. Posle signala za početak, razgovetno izgovorite reč(i) koju želite da snimate kao nadimak.


- Pritisnite **Start** da snimate nadimak. Konzola daje zvučni signal za početak, i prikazuje se tekst *Sada govori*.
- 4 Po završenom snimanju, konzola reprodukuje snimljeni nadimak i prikazuje se tekst *Reprodukcija nadimka u toku*. Ako snimak ne želite da memorišete, pritisnite **Prekini**.
  - 5 Pošto se nadimak uspešno memoriše, pojavljuje se tekst *Nadimak sačuvan* i čuje se pisak. Simbol  se može videti pored broja u kontakt kartici.


 **Napomena:** Vaša igračka konzola može memorisati do 25 telefonskih brojeva kojima su dodeljeni nadimci. Ako se memorija ispuni, obrišete neke nadimke.

 **Savet!** Da vidite listu nadimaka koje ste definisali, u imeniku adresara odaberite **Opcije** → *Podaci* → *Nadimci*.


### Pozivanje koristeći nadimak

 **Napomena:** Nadimak morate izgovoriti upravo onako kako ste to uradili pri snimanju.


- 1 U pasivnom režimu pritisnite i držite taster . Čuće se kratki zvučni signal i pojaviće se tekst *Sada govori*.
- 2 Pri pozivanju izgovaranjem nadimka koristi se (interfonski) zvučnik. Držite svoju igračku konzolu malo dalje od usta i lica i razgovetno izgovorite nadimak.
- 3 Konzola reprodukuje originalni nadimak, prikazuje ime i broj i nakon 1,5 sekunde bira broj prepoznatog nadimka.

 **UPOZORENJE!** Ne držite konzolu uz uvo u toku upotrebe zvučnika pošto zvuk može biti prejak.

- Ako konzola reprodukuje pogrešni nadimak, ili da pokušate ponovo biranje glasom, pritisnite **Ponovi**.

 **Napomena:** Dok neka aplikacija koja koristi vezu za prenos podataka ili GPRS vezu šalje ili prima podatke ne možete pozivati glasom. Da pozovete koristeći nadimak, završite sve aktivne veze za prenos podataka.

### Reprodukovanje, brisanje ili promena nadimka

Da reprodukujete, obrišete ili izmenite nadimak, otvorite kontakt karticu, dođite do broja sa nadimkom (označen je sa ) i odaberite **Opcije** → *Nadimci* → pa zatim:

- *Preslušaj* - da nadimak ponovo preslušate, ili
- *Obrisi* - da obrišete nadimak, ili
- *Promeni* - da snimate novi nadimak. Pritisnite **Start** da snimate.

### Dodela tastera za brzo biranje

Brzo biranje je brzi način biranja brojeva koje često pozivate. Osam telefonskih brojeva može imati dodeljene



tastere za brzo biranje. Numerički taster 1 je rezervisan za govornu poštu.

1. Otvorite kontakt karticu za koju želite da imate taster za brzo biranje, pa odaberite **Opcije** → *Dodeli brzo biranje*. Otvara se mrežasti prikaz brzog biranja i prikazuju se slobodni brojevi, numerički tasteri.



2. Dođite do nekog broja i pritisnite **Dodeli**. Kada se vratite u prikaz kontakt podataka, videćete ikonicu brzog biranja pored broja.
- Da biste nekoga pozvali koristeći brzo biranje, u **Meni** → **Alatke** → **Podešavanja** → **Podešavanja poziva** → *Brzo biranje* postavite *Uključeno* zatim pređite u pasivni režim pa pritisnite i držite odgovarajući taster za brzo biranje dok se veza ne započne.

## Dodavanje tona zvona za kontakt karticu ili grupu

Za svaku kontakt karticu i kontakt grupu možete postaviti ton zvona. Kada Vas ta osoba ili član grupe zove, vaša igračka konzola se oglašava izabranim tonom zvona (ako se broj pozivaoca šalje sa pozivom i ako ga vaša igračka konzola prepoznaje).

1. Pritisnite da otvorite kontakt karticu ili idite u listu grupa i odaberite kontakt grupu.
2. Izaberite **Opcije** → *Ton zvona*. Otvara se lista tonova zvona.
3. Pomoću kontrolera odaberite ton zvona koji želite da koristite za kontakt ili grupu, pa pritisnite **Izaberi**.
- Da ton zvona uklonite, odaberite *Primarni ton* iz liste tonova zvona.

**Napomena:** Igračka konzola će za pojedince uvek koristiti ton zvona koji je najskorije dodeljen. Tako, ako prvo promenite ton zvona za grupu pa zatim za pojedinca iz te grupe, kada Vas ta osoba zove koristiće se ton odabran za nju kao pojedinca.

## Slanje kontakt podataka

1. U imeniku adresara dođite do kartice koju želite poslati.
2. Odaberite **Opcije** → *Pošalji* pa odaberite način slanja; mogućnosti su: *Kao SMS*, *Kao e-mail* (na raspolaganju jedino ako su postavljena pravilna podešavanja, parametri za e-mail), *Kao Bluetooth*. Kontakt kartica koju želite poslati sada postaje vizitkarta. Za dodatne informacije pogledajte poglavlje 'Poruke', kao i 'Slanje podataka preko Bluetooth', str. 119.
- Primljene vizitkarte možete dodavati u svoj imenik adresara. Vidite 'Primanje smart poruka', str. 79.

**Napomena:** Kontakt podaci, informacije, se mogu slati i primati samo od kompatibilnih aparata.



**Glosar:** Za slanje ili primanje kontakt podataka koristi se termin vizitkarta. Vizitkarta je kontakt kartica u formi pogodnoj za slanje u kratkoj poruci, obično u "vCard" formatu.

## Rad sa kontakt grupama

Možete kreirati kontakt grupe koje ćete moći koristiti, na primer, kao dostavne liste za slanje tekstualnih poruka i e-maila. Vidite i str. 57 u vezi dodavanja tona zvona grupi.

Opcije u rednom prikazu

Grupe: *Otvori, Nova grupa, Obriši, Preimenuj, Ton zvona, Podaci, Pomoć i Izadi.*

## Kreiranje kontakt grupa

- 1 U imeniku adresara, pritisnite da otvorite listu grupa.
- 2 Izaberite **Opcije**→ *Nova grupa*.
- 3 Napišite ime za grupu, ili koristite podrazumevano ime, *Grupa*, pa pritisnite **OK**.



## Dodavanje članova grupi

- 1 U imeniku adresara dođite do osobe koju želite dodati grupi i odaberite **Opcije**→ *Dodaj grupi*. Otvara se lista raspoloživih grupa.
- 2 Dođite do grupe kojoj želite da dodate osobu pa pritisnite .

## Dodavanje više članova odjednom

- 1 U listi Grupe otvorite neku grupu i odaberite **Opcije**→ *Dodaj članove*.
- 2 Dođite do imena i pritisnite da ga markirate. Ovo ponovite za sve osobe koje želite da dodate, pa pritisnite **OK** da ih dodate u odabranu grupu.

## Uklanjanje članova iz grupe

- 1 Idite u listu Grupe, dođite do grupe koju želite da izmenite pa pritisnite .
- 2 Dođite do kontakta, imena, koje želite da uklonite i odaberite **Opcije**→ *Ukloni iz grupe*.
- 3 Pritisnite **Da** da kontakt uklonite iz grupe.

## Data Import

Podatke iz kalendara, adresara i lista obaveza (rokovnika) iz brojnih modela Nokia mobilnih telefona možete prebaciti u svoju igračku konzolu koristeći programski paket PC Suite for Nokia N-Gage i programski modul Data Import. Uputstva za korišćenje programskog paketa se nalaze u okviru onlajn pomoći samog programa PC Suite.

# 7. Slike i Snimak ekrana

## Slike



**Napomena:** Vaša igračka konzola mora da bude uključena da biste koristili ovu funkciju. Ne uključujte igračku konzolu ako je zabranjena upotreba bežičnih uređaja ili ako njihova upotreba može da prouzrokuje smetnje ili opasnost.

↩ Idite u **Meni** → **Mediji** → **Slike**.

## Memorisanje slika

Program Slike Vam omogućava da vidite, organizujete, obrišete i pošaljete fotografije i slike koje su sačuvane u vašoj igračkoj konzoli. U programu Slike možete organizovati slike koje stignu u folder **Priljeno** u okviru multimedija ili grafičkih poruka, kao prilozi uz e-mail poruke, putem Bluetooth veze ili koje se dobiju iz programa, aplikacije, Snimak ekrana. Pošto sliku primite u folder **Priljeno**, potrebno je da je sačuvate u aplikaciji Slike.

U glavnom prikazu Slike možete videti listu fotografija i foldera. U listi možete videti:

- datum i vreme kada je neka slika memorisana,
- minijaturu sliku, prikaz slike,
- broj stavki u folderu i
- markicu koja prikazuje da li se slike ili folderi nalaze u memoriji igračke konzole ili na memorijskoj kartici, ako je koristite.




Opcije u Slike: *Otvori, Pošalji, Prenosač slika, Obriši, Premesti u folder, Novi folder, Markiraj/Demarkiraj, Preimenuj, Vidi podatke, Dodaj u omiljeno, Ažuriraj minijature, Pomoć i Izadi.*

## Pregled slika





**Napomena:** Kada otvorite **Slike** početka markica je memorija igračke konzole.

- 1 Pritisnite ili za prelazak sa jedne memorijske markice na drugu.
- 2 Da prelistate slike, pritisnite i .

- 3 Pritisnite  da otvorite sliku. Kada je slika otvorena, u vrhu displeja vidite ime slike kao i broj slika u folderu.

Opcije u toku pregleda slike:

*Pošalji, Rotiraj, Uvećaj, Umanji, Pun ekran, Obriši, Preimenuj, Vidi podatke, Dodaj u Omiljeno Pomoć i Izadi.*

Dok gledate neku sliku, pritisak na  ili  Vas vodi na narednu, odnosno na prethodnu sliku u tom folderu.

Animirane GIF datoteke možete gledati na isti način kao ostale slike. Animacije se puštaju samo jednom. Kada se animacija završi, prikazuje se fiksna slika. Da animaciju pogledate ponovo, morate je prvo zatvoriti pa onda ponovo otvoriti.

## Zumiranje

- 1 Odaberite **Opcije**→ *Uvećaj* ili *Umanji*. U vrhu displeja vidite faktor zumiranja. Vidite i deo 'Prečice sa tastature' dalje u ovom poglavlju.
- 2 Pritisnite **Nazad** da se vratite u početni prikaz.




**Napomena:** Faktor zumiranja se ne pamti trajno.



**Napomena:** U toku reprodukcije GIF animacije nije moguće zumiranje, uvećanje.



## Pun ekran

Kada odaberete **Opcije**→ *Pun ekran* prozori oko slike se gube tako da možete videti veći deo slike. Pritisnite  da se vratite u početni prikaz.










## Premeštanje fokusa

Kada zumirate sliku ili je gledate u punom ekranu, pomoću kontrolera premeštajte fokus levo, desno, gore ili dole, kada želite da pažljivije pogledate jedan deo slike, na primer gornji desni ugao.

## Rotiranje

Odaberite **Opcije**→ *Rotiraj*→ *Levo* da rotirate sliku za 90 stepeni u smeru suprotnom od kretanja kazaljke na satu, ili *Desno* da je rotirate u smeru kretanja kazaljke na satu. Smer rotacije se ne pamti trajno.


## Prečice sa tastature

- Rotiraj:  - suprotno od kazaljke na satu,  - u smeru kazaljke na satu
- Skroluj:  - gore,  - dole,  - levo,  - desno.
-  - uvećaj,  - umanji, pritisnite i držite za povratak u normalni prikaz.
-  - prelazak između punog ekrana i normalnog prikaza.

## Prikaz podataka slike

- Da vidite detaljne podatke o nekoj slici, dođite do slike i odaberite **Opcije** → *Vidi podatke*. Pojavljuje se lista podataka:  
*Format* - JPEG, GIF, PNG, TIFF, MBM, BMP, WBMP, OTA, WMF *Nepodržan* ili *Nepoznat*.  
*Datum i Vreme* - kada je slika napravljena ili sačuvana,  
**n x n** - dimenzije, veličina, slike u pikselima,  
*Veličina* - u bajtima ili kilobajtima (kB),  
*Kolor* - Puni kolor, 65536 boja, 4096 boja, 256 boja, 16 boja, Skala sive ili Crno-belo.

## Preuređivanje slika i foldera

- Da uklonite sliku ili folder, dođite do njih i odaberite **Opcije** → *Obriši*.
- Da preimenujete sliku ili folder, dođite do slike ili foldera koji želite da preimenujete i odaberite **Opcije** → *Preimenuj*. Napišite novo ime, pa pritisnite .


Vidite 'Radnje zajedničke za sve aplikacije', str. 13 za detaljnije informacije o formiranju foldera, markiranju i premeštanju stavki u foldere.





## Slanje slika

Slike možete slati kompatibilnim uređajima koristeći razne vrste servisa razmene poruka.

- Dođite do slike koju želite da pošaljete i odaberite **Opcije** → *Pošalji*.

- Zatim odaberite način slanja; opcije su: *Kao multimedija*, *Kao e-mail* i *Kao Bluetooth*.

- Ako odaberete da sliku pošaljete u e-mail ili multimedija poruci, otvara se editor. Pritisnite  da odaberete primaoca(e) iz imenika adresara ili upišite telefonski broj ili e-mail adresu primaoca u polje *Za*. Dodajte tekst ili zvučni zapis, pa odaberite **Opcije** → *Pošalji*. Za detaljnije informacije pogledajte 'Kreiranje i slanje novih poruka', str. 73.
- Ako sliku želite da pošaljete preko Bluetooth veze, za detaljnije informacije vidite deo 'Slanje podataka preko Bluetooth', str. 119.

**Savet!** Istovremeno možete slati više slika putem Bluetooth veze. Da pošaljete više stavki istovremeno morate ih prvo markirati. Da istovremeno markirate više slika, odaberite **Opcije** → *Markiraj/Demarkiraj* ili pak pritisnite i držite  i istovremeno pritisnite  ili . Kako se krećete tako se pored slika pojavljuju oznake štikliranja. Da prekinete dalje selektovanje stavki, prestanite sa korišćenjem kontrolera, pa zatim otpustite .

## Folder Grafičke poruke

U folderu Grafičke poruke naći ćete vinjete koje su Vam poslate u grafičkim porukama.

Opcije u folderu Grafičke poruke: *Otvori*, *Pošalji*, *Obriši*, *Markiraj/Demarkiraj*, *Preimenuj*, *Vidi podatke*, *Pomoć* i *Izađi*.

Ako želite da sačuvate vinjetu primljenu u grafičkoj poruci, idite u **Poruke**→ *Primljena*, otvorite poruku pa odaberite **Opcije**→ *Sačuvaj*.

### Pregled vinjeta

- 1 Dođite do vinjete koju želite da vidite i pritisnite . Vinjeta se otvara. Pritisnite da pogledate narednu vinjetu u folderu.
- 2 Pritisnite **Nazad** da se vratite u glavni prikaz Vinjete.

## Snimak ekrana

↩ Iдите u **Meni**→ **Mediji**→ **Snimak ekrana**.



Aplikacija Snimak ekrana Vam omogućuje da pravite snimke ekrana svoje igrčke konzole. Kasnije ih možete slati svojim prijateljima u sklopu multimedija poruka. Aplikaciju Snimak ekrana možete ostaviti da radi u pozadini, da se ne prikazuje na ekranu, već da se aktivira pritiskom kombinacije tastera koju joj dodelite u okviru Podešavanja (primarna, podrazumevana, kombinacija je + ). Vidite 'Rad u pozadini', str. 62 i 'Promene podešavanja', str. 62.



Opcije u Snimak ekrana: *Ostavi aktivna, Podešavanja, Pomoć i Izadi*.

Možete odabrati jedan od tri formata snimka: *JPG niskog kval.*, *JPG visokog kval.* ili *MBM*.

- 1 Odaberite **Meni**→ **Mediji**→ **Snimak ekrana**.
- 2 Odaberite **Opcije**→ *Ostavi aktivna*. Prikazuje se poruka "Pritisni *Izmene + ka.* za snimak ekrana", a aplikacija se gubi sa ekrana.
- 3 Pritisnite + da napravite snimak ekrana.

**Napomena:** Ako ponestaje memorije, konzola će zatvoriti neke aplikacije. Pre zatvaranja aplikacije konzola memoriše nesačuvane podatke. Vidite 'Prelazak sa jedne aplikacije na drugu', str. 12.

## Rad u pozadini


Kada odaberete **Opcije**→ *Ostavi aktivno* aplikacija nestaje sa ekrana. Aplikacija Snimak ekrana je još uvek aktivna, ne utiče na drugu aplikaciju koju želite da pokrenete, i omogućuje Vam da napravite snimak sadržaja ekrana u svakom momentu (na primer, kada igrate neku igru) pritiskom kombinacije tastera koju ste definisali u okviru Podešavanja. Vidite 'Promene podešavanja', str. 62.


## Promene podešavanja

Odaberite *Podešavanja* da Vam se otvori lista podešavanja koja možete definisati za aplikaciju Snimak ekrana.

- *Snimak ekrana sa* - Odaberite kombinaciju tastera za snimak ekrana.

- *Ime foldera* – Napišite opisni naziv, ime, za folder slika u koji želite da se snimci ekrana memorišu.
- *Ime snimka ekrana* – Dajte opisni naziv, ime slike.
- *Kvalitet snimka ek* – Odaberite jedan od tri formata:
  - *JPG niskog kval.*
  - *JPG visokog kval.*
  - *MBM.*
- *Koristi primarno ime* – Odaberite *Da* ako želite da sliku sačuvate pod imenom koje ste odredili u okviru opcije *Ime snimka ekrana*. Odaberite *Ne* da za svaki snimak dajete pojedinačno ime (ime koje ste odredili u okviru opcije *Ime snimka ekrana* se prikazuje kao primarno, podrazumevano).


 Opcije: *Snimak ekrana sa,*  
*Ime foldera, Ime snimka ekrana, Kvalitet snimka ek. i*  
*Koristi primarno ime.*


**Napomena:** Sa istim imenom (na primer "Snimak") možete sačuvati više snimaka. Snimci će se memorisati kao "Snimak", "Snimak(01)", "Snimak(02)" itd.



## 8. RealOne Player™



**Napomena:** Vaša igračka konzola mora da bude uključena da biste koristili ovu funkciju. Ne uključujte igračku konzolu ako je zabranjena upotreba bežičnih uređaja ili ako njihova upotreba može da prouzrokuje smetnje ili opasnost.



Idite u **Meni** → **Mediji** → **RealOne Player**.

Pomoću RealOne Player™ možete reprodukovati medija datoteke memorisane u memoriji igračke konzole ili na memorijskoj kartici ili puštati audio i video datoteke kao i strimovati živi sadržaj na Internetu.



**Glosar:** Medija datoteke su video, muzički ili audio klipsovi, zapisi, koje možete reprodukovati pomoću medija plejera kakav je RealOne Player. Datoteke sa nastavcima 3gp, .mp4, .amr, .rm, .ram, .ra i .rv. su podržane u RealOne Player.

RealOne Player možda ne podržava sve varijante podržanih formata. Na primer, RealOne Player će pokušati da otvori sve .mp4 datoteke. Međutim, neke .mp4 datoteke mogu uključivati i sadržaj koji nije kompatibilan sa 3GPP standardom, pa ga samim tim ni Nokia N-Gage ne podržava. U takvim situacijama, otvaranje može da ne uspe ili da rezultira delimičnom reprodukcijom, ili prijavom greške.

RealOne Player koristi zajedničku memoriju. Vidite 'Zajednička memorija', str. 16.

Opcije: Meni Opcije prikazuje različite opcije koje su uslovno raspoložive i to:

- Kada lista ne sadrži nijednu datoteku, linkove ili foldere: *Otvori, Novi folder, Podešavanja, O proizvodu, Pomoć i Izadi.*
- Kada je odabrana stavka neka lokalna datoteka: *Pusti, Otvori, Preimenuj* (ako nije markirana nijedna stavka), *Obrisi, Novi folder, Premesti u folder, Markiraj/Demarkiraj, Pošalji, Dodaj u Omiljeno, Podešavanja, O proizvodu, Pomoć i Izadi.*
- Kada je odabrana stavka neki mrežni link: *Pusti* (ako nije markirana nijedna stavka), *Otvori, Preimenuj, Izmeni link, Obrisi, Novi folder, Premesti u folder, Markiraj/Demarkiraj, Pošalji, Dodaj u Omiljeno, Podešavanja, O proizvodu, Pomoć i Izadi.*
- Kada je istaknut neki folder: *Otvori folder* (ako nije markirana nijedna stavka), *Otvori, Preimenuj* (ako nije otvorena nijedna stavka), *Obrisi, Novi folder, Markiraj/Demarkiraj, Podešavanja, O proizvodu, Pomoć i Izadi.*
- Kada je odabrano više stavki: *Otvori, Obrisi, Novi folder, Premesti u folder, Markiraj/Demarkiraj, Pošalji, Dodaj u Omiljeno, Podešavanja, O proizvodu, Pomoć i Izadi.*



## Media Guide

Iz RealOne Player modula možete otvoriti veb stranu koja sadrži Media Guide sa linkovima ka sajtovima i datotekama za strimovanje. Vidite 'Strimovanje sa Interneta', str. 65.

## Reprodukovanje medija datoteka

Možete reprodukovati bilo koju muzičku ili video datoteku iz liste koja se prikazuje kada startujete RealOne Player, ili direktno sa Interneta.

- Da pustite, reprodukujete, medija datoteku koja je memorisana u igračkoj konzoli ili na memorijskoj kartici, otvorite RealOne Player, dođite do te datoteke i odaberite **Opcije**→ **Pusti**.
- Reprodukujte medija datoteke direktno sa Interneta:



- 1 Odaberite **Opcije**→ **Otvori**→ **URL adresu**.
- 2 Unesite URL adresu sajta sa kojega želite da reprodukujete ili strimujete neki sadržaj.



**Glosar:** Strimovanje je reprodukovanje audio ili video sadržaja u realnom vremenu, tj. dok se on preuzima sa Interneta, a ne tako da se prvo memoriše kao lokalna datoteka.



**Napomena:** Na sajt se ne možete povezati ako niste konfigurisali pristupnu tačku; vidite podešavanja *Prim. pristupna tačka*, na str. 67. Mnogi provajderi servisa će zahtevati da koristite Internet pristupnu tačku (IAP) za svoju primarnu pristupnu tačku. Drugi provajderi dopuštaju korišćenje WAP pristupne tačke. Obratite se svom provajderu servisa za savet i raspoloživost usluga.



**Napomena:** U RealOne Player modulu možete otvarati samo URL adrese tipa rtsp://. Ne možete otvarati adrese tipa http://, međutim RealOne Player će prepoznati http link do .ram datoteke pošto je .ram datoteka tekstualna datoteka koja sadrži rtsp link.

## Strimovanje sa Interneta

- Da strimujete živi sadržaj sa Interneta (mrežni servis), prvo konfigurirate primarnu pristupnu tačku; vidite napomenu na st. 65. Zatim:
  - 1 Otvorite RealOne Player i odaberite **Opcije**→ **Otvori**→ **Vodič**. Otvorite Media Guide da biste pronašli link do sajta za strimovanje koji Vas interesuje.
  - 2 Odaberite taj link. Od Vas se traži da isključite WAP pristupnu tačku u pretraživaču.
- Ako ste Internet pristupnu tačku (IAP) konfigurisali za svoju primarnu pristupnu tačku u RealOne Player modulu (uz saglasnost provajdera servisa), to **prihvatajte**.







- Ako ste WAP pristupnu tačku konfigurisali za svoju primarnu pristupnu tačku u RealOne Player modulu (uz saglasnost provajdera servisa), **odbijte** zahtev, odnosno nemojte to učiniti.

Sada bi trebalo da započne sesija strimovanja.

Pre nego što počne reprodukcija medija datoteke ili strimovanje, vaša igračka konzola će se povezati na sajt i učitati datoteku.



## Kontrola jačine zvuka




- Da pojačate jačinu, pritisnite , ili da je smanjite, pritisnite .
- Da isključite zvuk, pritisnite  i držite dok se ne prikaže indikator .
- Da uključite zvuk, pritisnite  i držite dok ne vidite indikator .





## Slanje medija datoteka

Medija datoteke možete slati koristeći opciju *Pošalji* u listi video klipsova.

- 1 Dođite do datoteke koju želite da pošaljete i odaberite **Opcije**→ *Pošalji*.
- 2 Odaberite jedan od tri načina slanja datoteke; *Kao Bluetooth*, *Kao multimedija* ili *Kao e-mail*.

## Promene podešavanja

 **Savet!** Kada odaberete neko od podešavanja, otvara se prikaz kartice. Pritisnite  ili  za kretanje po različitim markicama podešavanja. Naredne ikonice označavaju u kojem podešavanju se nalazite:

-  za *Video*
-  za *Reprodukcija*
-  za *Mreža*, i
-  za *Proksi server*.

Da promenite *Video* podešavanja, odaberite **Opcije**→ *Podešavanja*→ *Video* da biste otvorili narednu listu podešavanja:

- *Video kvalititet* – Odaberite *Oštreslike* za bolji kvalitet slike ali manji broj sličica u sekundi, ili *Všesličica* za više sličica, ali slabiji kvalitet slike.
- *Autom. svodenje dim.* – Odaberite *Uključeno* da se video slika automatski svodi u dimenzije za prikaz.

Da promenite podešavanja *Reprodukcija*, odaberite **Opcije**→ *Podešavanja*→ *Reprodukcija* da otvorite naredna podešavanja:

- *Ponavljanje* - Odaberite *Uključeno* da se video ili audio datoteka po završetku automatski ponovo reprodukuje.

Da promenite podešavanja *Mreža*, odaberite **Opcije**→ *Podešavanja*→ *Mreža* da otvorite narednu listu podešavanja:

- *Prim. pristupna tačka* - Kao što je opisano u *Podešavanja veze*; vidite 'Pristupne tačke', str. 45. Vidite i instrukcije u koraku 2, str. 65.
- *Protok* - Odaberite *Automatski* za optimalnu raspoloživu brzinu protoka podataka.
- *Maksimalni protok* - Odaberite maksimalni protok za strimovanje sadržaja.
- *Vreme čekanja veze* - Otvorite klizač da promenite vreme čekanja na početnu vezu sa serverom kod strimovanja.
- *Vreme čekanja serv.* - Otvorite klizač da podesite dopušteno vreme neodgovaranja servera.
- *Najviši port* i *Najniži port* - Unesite brojeve portova za strimovanje. Ako niste sigurni koji su brojevi porta, obratite se svom provajderu.

Da promenite podešavanja *Proksi server*, odaberite **Opcije**→ *Podešavanja*→ *Proksi server* da otvorite narednu listu podešavanja:

- *Koristi proksi server* / *Adresa servera* / *Port* - Odaberite da li se koristi proksi server ili ne.



## 9. Poruke



**Napomena:** Konzola mora biti uključena da bi se mogle koristiti funkcije iz foldera **Poruke**. Ne uključujte igračku konzolu ako je zabranjena upotreba bežičnih uređaja ili ako njihova upotreba može da prouzrokuje smetnje ili opasnost.



Idite u **Meni** → **Poruke**.

U modulu Poruke možete kreirati, slati, primati, pregledati, unositi izmene i preuređivati:

- tekstualne poruke,
- multimedija poruke,
- e-mail poruke, i
- smart poruke, posebne tekstualne poruke koje sadrže podatke.

Pored toga, možete primati poruke i podatke preko Bluetooth veze, primati WAP servisne poruke, info poruke kao i slati servisne zahteve.

Opcije u glavnom prikazu

Poruke: *Napiši poruku*, *Upostavi vezu* (prikazuje se ako ste postavili parametre za poštansko sanduče), ili *Raskini vezu* (prikazuje se kada je aktivna veza sa poštanskim sandučetom), *SIM poruke*, *Info servis*, *Servisni zahtevi*, *Podešavanja*, *Pomoć* i *Izadi*.

Tekstualne i multimedija poruke koriste zajedničku memoriju. Vidite 'Zajednička memorija', str. 16.

Kada otvorite Poruke, vidite funkciju *Nova poruka* i listu podrazumevanih foldera:



**Primljeno** – sadrži primljene poruke osim e-mail i info poruka. E-mail poruke se čuvaju u *Pošt. sanduče*. Info poruke možete čitati izborom **Opcije** → *Info servis*.



**Moji folderi** – da svoje poruke razvrstate po folderima.



**Savet!** Preuredite svoje poruke dodavanjem novih foldera u Moji folderi.



**Pošt. sanduče** – Kada otvorite ovaj folder možete se ili povezati sa svojom (elektronskom) poštom i preuzeti nove e-mail poruke ili bez uspostavljene veze (oflajn) pregledati prethodno preuzete poruke. Vidite str. 82 za dodatne informacije o "onlajn" i "oflajn" režimima rada. Pošto postavite podešavanja za novo poštansko sanduče, novo ime koje mu date će zameniti *Pošt. sanduče* u glavnom prikazu. Vidite 'E-mail podešavanja', str. 89.




**Nacrti** – sadrži nacрте poruka koje još nisu poslate.





**Poslato** – sadrži poslednjih 20 poslanih poruka. Za promenu broja poruka koje će se čuvati vidite 'Podešavanja foldera Ostalo', str. 90.






**Za slanje** – je privremeno mesto čuvanja poruka koje čekaju na slanje.

 **Izveštaji** – možete zahtevati da Vam mreža šalje izveštaje o dostavi poslatih tekstualnih, smart i multimedija poruka. Da uključite prijem izveštaja o dostavi, odaberite **Opcije** → *Podešavanja* → *SMS poruka*, dođite do *Prijem izveštaja* i odaberite *Da*.

 **Napomena:** Prijem izveštaja o dostavi multimedija poruka poslatih na e-mail adresu nije moguć.


 **Napomena:** Pre nego što budete mogli da kreirate multimedija poruku, napišete e-mail ili se povežete na udaljenu poštu (vaš e-mail nalog), morate imati postavljene ispravne parametre veze. Vidite *'Podešavanja neophodna za e-mail'*, str. 77 i *'Podešavanja neophodna za razmenu multimedija poruka'*, str. 75.

 **Savet!** Pošto otvorite neki od podrazumevanih foldera, na primer **Poslato** jednostavno se možete kretati po folderima: tako što ćete pritisnuti  da otvorite naredni folder (**Za slanje**) ili pritisnuti  da otvorite prethodni folder (**Nacrti**).



## Poruke – Opšte informacije

Status poruke je uvek nacrt, poslata ili primljena. Poruke se mogu pre slanja memorisati u folder Nacrti. Poruke se privremeno, dok čekaju na slanje, stavljaju u folder Za slanje. Pošto se poruka pošalje, kopiju poruke ćete naći u folderu Poslato. Primljene i poslate poruke se mogu samo čitati a ne i menjati sve dok ne odaberete *Odgovori* ili

*Prosledji* čime se poruka kopira u editor. Imajte na umu da ne možete prosledivati e-mail poruke koje ste sami poslali.




 **Napomena:** Poruke ili podaci poslati preko Bluetooth veze se ne memorišu u foldere Nacrti ili Poslato.

## Otvaranje primljene poruke


- Kada primite poruku, u pasivnom režimu se prikazuje  kao i obaveštenje *1 nova poruka*. Pritisnite **Prikaži** da poruku otvorite.
- Ako imate više od jedne poruke, pritisnite **Prikaži** da otvorite folder Primljeno i vidite zaglavlja poruka. Da otvorite neku poruku u folderu Primljeno, dođite do nje pa pritisnite .


## Dodavanje primaoca za poruku


Kada kreirate, pišete poruku postoji više načina da se doda primalac:

- dodajte primaoca iz imenika Adresara: Da otvorite imenik Adresara, pritisnite  ili  kad ste u poljima *Za:* ili *Kopija za:* ili odaberite **Opcije** → *Dodaj primaoca*. Dođite do imena i pritisnite  da ga markirate. Jednovremeno možete markirati više primalaca. Pritisnite **OK** da se vratite na poruku. Primaoci se prikazuju u polju *Za:* i automatski razdvajaju separatorom (;).
- upišite telefonski broj ili e-mail adresu primaoca u polje *Za:* ili,

- kopirajte podatke o primaocu iz druge aplikacije pa ih ubacite u polje **Za**: Vidite 'Kopiranje teksta', str. 72.

 **Primer:** +44 123 456; 050 456 876

Pritisnite  da brišete primaoca levo od kursora.



 **Napomena:** Ako veći broj telefonskih brojeva i e-mail adresa unosite u polje **Za**: morate dodati separator (;) između svake stavke da ih razdvojite. Kada primaoca uzimate iz imenika Adresara, tačka i zarez se dodaju automatski.

## Opcije slanja


Da promenite način slanja poruke, odaberite **Opcije** → *Opcije slanja* dok poruku editujete. Kada poruku sačuvate sa njom se čuvaju i parametri slanja.


















## Pisanje teksta

Tekst možete unositi na dva različita načina; metodom koja se tradicionalno koristi kod mobilnih uređaja, i drugom metodom koja se zove intuitivni način unosa teksta.



 **Savet!** Za brzo uključivanje odnosno isključivanje intuitivnog načina unosa teksta, u toku pisanja pritisnite brzo dva puta .



## Upotreba tradicionalnog načina unosa teksta


Ikonica  se prikazuje gore desno na ekranu kada tekst pišete tradicionalnim načinom unosa teksta.

- Pritiskajte numerički taster ( - ) potreban broj puta sve dok se željeni karakter ne pojavi. Imajte na umu da na tasteru ima više karaktera nego što je na njemu prikazano.
  - Da biste uneli neku cifru, pritisnite i držite odgovarajući numerički taster.
  - Za prelazak sa unosa slova na unos cifara i obratno, pritisnite i držite .
  - Ako se naredno slovo nalazi na istom tasteru, sačekajte da se pojavi kursor (ili pritisnite  da prekinete čekanje) pa ga ukucajte.
  - Ako pogrešite, pritisnite  da obrišete karakter. Pritisnite i držite  da obrišete više karaktera.
  - Najčešći znaci interpunkcije se nalaze na tasteru . Pritisnite  potreban broj puta dok ne dobijete željeni znak interpunkcije. Pritisnite  da otvorite listu posebnih karaktera. Pomoću kontrolera se krećite po listi, pa pritisnite **Izaberi** da karakter odaberete.
  - Za razmak, pritisnite taster . Da kursor pomerite u naredni red, pritisnite tri puta .
  - Za promenu vrste slova, **Abc**, **abc** i **ABC** pritisnite .
-  **Ikone:**  i  označavaju odabranu vrstu slova.  znači da je početno slovo veliko, a sva ostala mala.  označava režim unosa cifara.






## Upotreba intuitivnog načina unosa teksta

Da aktivirate intuitivni način unosa teksta, pritisnite  i odaberite *Uključi rečnik*. Ovo će aktivirati intuitivni način unosa teksta za sve editore u igračkoj konzoli. Indikator  se prikazuje u vrhu displeja.



- 1 Ispišite željenu reč koristeći tastere  - . Svaki taster pritisnete samo jednom za jedno slovo. Reč se menja posle svakog narednog pritiska na taster.

 **Napomena:** Prepoznata reč od kombinacije unetih karaktera se postepeno gradi; sačekajte da ukucate sve karaktere pa proverite rezultat.

Na primer, da biste napisali "Nokia" kada je odabran engleski rečnik, pritisnite:







 za "N",  za "o",  za "k",  za "i",  za "a".

Kao što vidite, predložena reč se menja posle svakog narednog pritiska tastera.






- 2 Pošto završite pisanje reči, proverite da li je ispravna.
  - Ukoliko je reč ispravna, to potvrđujete pritiskom na , ili na  da unesete


	
<u>N</u>	
<u>On</u>	
<u>Oni</u>	
<u>Onli</u>	
<u>Nokia</u>	






razmak. Podvlačenje se gubi i možete nastaviti sa pisanjem naredne reči.


- Ukoliko reč nije ispravna, imate sledeće opcije:
  - Pritisnite  potreban broj puta da vidite jednu po jednu slične reči koje je rečnik pronašao.
  - Pritisnite  pa odaberite *Rečnik* → *Slično* da vidite listu sličnih reči. Dodajte do reči koju želite da upotrebite pa pritisnite  da je odaberete.
  - Ako se iza reči prikaže znak , reč koju nameravate da napišete se ne nalazi u rečniku. Da reč dodate u rečnik, pritisnite **Napiši**, ukucajte reč (najviše 32 karaktera) koristeći tradicionalni način unosa teksta i pritisnite **OK**. Reč se dodaje u rečnik. Kada se rečnik ispunji, novouneta reč zamenjuje onu koja je najranije uneta.
  - Da uklonite  i karaktere pojedinačno obrišete, pritisnite .


## Saveti za upotrebu intuitivnog načina unosa teksta

- Da obrišete neki karakter, pritisnite . Pritisnite i držite  da obrišete više karaktera.
- Za prelazak sa jedne vrste slova na drugu, **Abc**, **abc** i **ABC** pritisnite . Imajte na umu da ako brzo pritisnete dva puta  isključuje se intuitivni način unosa teksta.
- Da unesete neku cifru u režimu unosa slova, pritisnite i držite odgovarajući numerički taster. Ili pritisnite  pa odaberite *Ubaci broj*; ukucajte željene cifre pa pritisnite **OK**.


Za prelazak sa unosa slova na unos cifara i obratno, pritisnite i držite .

- Najčešći znaci interpunkcije se nalaze na tasteru . Pritisnite  pa zatim  potreban broj puta dok ne dobijete željeni znak interpunkcije. Pritisnite  da otvorite listu posebnih karaktera. Pomoću kontrolera se krećite po listi, pa pritisnite **izaberi** da karakter odaberete. Ili, pritisnite  i odaberite *Ubaci simbol*.



 **Savet!** Intuitivni način unosa teksta će pokušati da predvidi i koji je uobičajeni znak interpunkcije potreban („?!“). Upotreba i raspoloživi znaci interpunkcije zavise od jezika odabranog rečnika.

- Pritisnite  potreban broj puta da vidite jednu po jednu slične reči koje je rečnik pronašao.


Takođe možete pritisnuti , odabrati *Rečnik* pa zatim odabrati:

- Slično* – da vidite listu reči koje odgovaraju kombinaciji slova koju ste uneli. Dođite do željene reči i pritisnite .
- Ubaci reč* – da dodate reč (maksimalno 32 karaktera) u rečnik koristeći tradicionalni unos. Kada se rečnik ispuní, novouneta reč zamenjuje onu koja je najranije uneta.
- Izmeni reč* – da otvorite prikaz u kojem možete da unosite izmene reči; na raspolaganju samo ako je reč aktivna (podvučena).

## Pisanje složenica




- Napišite prvi deo složenice i potvrdite ga pritiskom na . Napišite kraj složenice pa završite pisanje reči pritiskom na  da ubacite razmak.




## Isključivanje intuitivnog načina unosa teksta



- Pritisnite  i odaberite *Rečnik* → *Isključeno* da intuitivni unos teksta isključite u svim editorima svoje igračke konzole.


## Kopiranje teksta


Ako želite da kopirate tekst u klipbord, ovo su najjednostavniji načini:

- Da odaberete karaktere i reči, pritisnite i držite . Istovremeno pritisnite  ili . Izabrani deo se markira.



Da odaberete više redova teksta, pritisnite i držite . Istovremeno pritisnite  ili .

- Da prekinete sa daljim biranjem, prestanite da pritiskate kontroler (ali još uvek držite ).
- Da tekst kopirate u klipbord, držeći  pritisnite **Kopiraj**.


Ili, otpustite  pa ga pritisnite jednom da otvorite listu komandi za izmenu teksta, na primer, *Kopiraj* ili *Iseci*.

Ako želite da odabrani deo teksta uklonite iz dokumenta, pritisnite .




- 4 Da deo teksta ubacite u dokument, pritisnite i držite  i pritisnite **Umetni**.  
Ili, pritisnite jednom  pa odaberite *Umetni*.

## Opcije unosa izmena

Kada pritisnete  pojavljuju se naredne opcije (zavisno od režima izmena i konteksta):

- *Rečnik* (intuitivni unos teksta), *Unos slova* (tradicionalni unos teksta), *Unos brojeva*
- *Iseci*, *Kopiraj* – na raspolaganju su samo ako je prethodno odabran neki tekst.
- *Umetni* – na raspolaganju samo ako je prethodno deo teksta isečen ili kopiran u klipbord (privremenu memoriju).
- *Ubaci broj*, *Ubaci simbol* i
- *Jezik pisanja*: – za promenu jezika unosa u svim editorima igračke konzole. Vidite 'Podešavanja aparata', str. 40.




## Kreiranje i slanje novih poruka

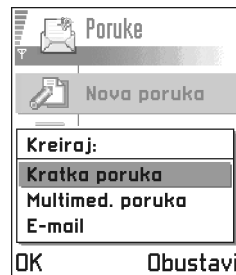
 **Napomena:** Kada šaljete poruke, vaša igračka konzola može da prikaže obaveštenje "*Poslato*". To znači da je konzola poslala poruku na broj centra za slanje poruka koji je u njoj programiran. To ne znači da je poruka primljena na željenoj prijemnoj strani. Za više detalja u vezi servisa poruka obratite se svom provajderu.


Kreiranje poruke možete započeti na dva načina:

- Izaberite *Nova poruka* → *Kreiraj: SMS poruka, Multimedija poruka*, ili *E-mail* u glavnom prikazu Poruke, ili
- Započnite kreiranje poruke u nekoj aplikaciji koja ima opciju *Pošalji*. U tom slučaju se datoteka koja je odabrana (npr. slika ili tekst) dodaje poruci.

## Pisanje i slanje tekstualnih poruka


- 1 Odaberite *Nova poruka*.  
Otvora se lista opcija poruka.
- 2 Odaberite *Kreiraj: SMS poruka*. Otvora se editor sa kursorom u polju *Za:*. Pritisnite  da odaberete primaoca(e) iz imenika Adresara ili upišite telefonski broj primaoca. Pritisnite  da dodate tačku i zarez (;) da razdvojite primaoce. Pritisnite  da pređete u polje poruke.
- 3 Napišite poruku.



 **Napomena:** Vaša igračka konzola podržava slanje višedelnih SMS poruka pa se ograničenje od 160 karaktera po jednoj poruci može zanemariti. Ako pređete granicu od 160 karaktera, poruka će biti poslata u dva ili više delova i slanje takve poruke Vas može više koštati.

U navigacionoj traci se vidi indikator dužine poruke koji odbrojava unazad od 160. Na primer, 10 (2) znači

da Vam je preostalo 10 karaktera da bi se tekst poslao u dve poruke.

- 4 Da poruku pošaljete, odaberite **Opcije**→ *Pošalji* ili pritisnite .


Opcije u editoru  
multimedija poruka: *Pošalji, Dodaj primaoca, Ubaci, Obriši, Detalji poruke, Opcije slanja, Pomoć i Izadi.*

## Slanje smart poruka

Smart poruke su posebne SMS poruke koje sadrže podatke (data). Možete slati smart poruke kao što su:

- grafičke poruke,
- vizitkarte koje sadrže kontakt podatke u opštem (vCard) formatu,
- napomene Kalendara (vCalendar format).

Za više informacija pogledajte 'Slanje kontakt podataka' str. 57, 'Slanje stavki kalendara', str. 97 i 'Slanje markera', str. 106.


 **Savet!** Možete primati i tonove zvona, logo operatora ili servisna podešavanja (parametre) od provajdera; vidi str. 79.

## Kreiranje i slanje grafičkih poruka


Opcije u editoru grafičkih poruka: *Pošalji, Dodaj primaoca, Ubaci, Ukloni vinjetu, Obriši, Detalji poruke, Pomoć i Izadi.*


Vaša igračka konzola omogućava slanje i prijem grafičkih poruka. Grafičke poruke su SMS poruke koje sadrže male crno-bele crteže, vinjete. Nekoliko standardnih vinjeta

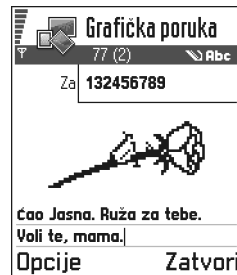
Vam je na raspolaganju u folderu *Graf. poruke* u okviru **Mediji**→ **Slike**.

 **Napomena:** Ovu funkciju možete koristiti jedino ako je podržava Vaš operator mreže ili Vaš provajder. Grafičke poruke mogu primati i prikazivati jedino telefonski aparati koji nude mogućnosti grafičkih poruka.

## Da pošaljete grafičku poruku:


- 1 Postoje dve mogućnosti; ili
  - idite u **Mediji**→ **Slike**→ *Graf. poruke* i odaberite vinjetu koju želite da pošaljete. Izaberite **Opcije**→ *Pošalji* ili
  - izaberite **Poruke**→ *Nova poruka*→ *Kreiraj: SMS poruka* i odaberite *Ubaci*→ *Vinjeta*.
- 2 Unesite podatke o primaocu i napišite tekst.
- 3 Izaberite **Opcije**→ *Pošalji* ili pritisnite .


 **Napomena:** Svaka grafička poruka se sastoji od nekoliko SMS poruka. Zato slanje jedne grafičke poruke može koštati više od slanja jedne SMS poruke.




## Multimedija poruke

Multimedija poruka može biti kombinacija teksta i video klipsova, ili teksta, slika i audio klipsova, ali nikako kombinacija slika i video klipsova.

 Opcije u editoru multimedija poruka: *Pošalji, Dodaj primaoca, Ubaci, Pogledaj poruku, Ukloni, Objekti, Obriši, Detalji poruke, Opcije slanja, Pomoć i Izadi.*

 **Važno:** Institucija zaštite autorskih prava može da sprečava kopiranje, modifikovanje, prenos ili prosleđivanje nekih slika, tonova zvona ili drugog sadržaja.

 **Napomena:** Ovu opciju možete koristiti jedino ako je podržava vaš operator mreže ili provajder. Samo uređaji koji poseduju kompatibilne opcije multimedija poruka ili e-mail poruka mogu primati i prikazivati multimedija poruke. Aparati koji nemaju ove funkcije će eventualno primiti link na veb stranicu.

### Podešavanja neophodna za razmenu multimedija poruka

Podešavanja, parametre možete primiti i kao smart poruku od operatora mreže ili od provajdera. Vidite 'Primanje smart poruka', str. 79.


Za detalje u vezi raspoloživosti i pretplate na usluge za prenos podataka obratite se svom operatoru mreže ili provajderu.

1 Idite u *Podešav.*→ *Podešavanja veze*→ *Pristupne tačke* i definišite parametre pristupne tačke za razmenu multimedija poruka:

*Ime konekcije* – Dajte deskriptivni naziv konekcije.

*Tip veze* – Odaberite tip veze za prenos podataka: *GSM podaci, Brzi GSM* ili *GPRS*.

*IP adr. mrežnog prol.* – unesite odgovarajuću adresu.

 **Primer:** Imena domena kao što su **www.nokia.com** se mogu prevoditi u IP adrese oblika **192.100.124.195**.


*Početna strana* – unesite adresu centra za razmenu multimedija poruka (MMS).

- Ako ste odabrali *GSM podaci* ili *Brzi GSM* popunite: *Pristupni broj* – telefonski broj za data veze.
- Ako ste odabrali *GPRS* popunite: *Ime pristupne tačke* – ime koje ste dobili od provajdera.


Za dodatne informacije o različitim data vezama vidite i 'Podešavanja veze', str. 43.

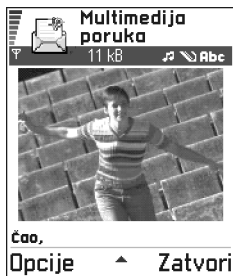
2 Idite u **Poruke**→ **opcije**→ *Podešavanja*→ *Multimedija poruka*. Otvorite *Primarna veza* i odaberite pristupnu tačku koju ste kreirali za preferentnu, primarnu vezu. Vidite i 'Podešavanja multimedija poruka', str. 87.


### Kreiranje multimedija poruka

 **Napomena:** Kada multimedija poruke šaljete na sve druge telefone a ne na Nokia N-Gage igračku konzolu, preporučuje se da koristite manju dimenziju slike a audio klipsove ne duže od 15 sekundi. Podrazmevano je *Veličina slike: Velika*. Ako želite da proverite koja je opcija odabrana za veličinu slike, idite

u **Poruke**→**Opcije**→**Podešavanja**→**Multimedija poruka** ili, dok kreirate multimedija poruku, odaberite **Opcije**→**Opcije slanja**. Kada šaljete multimedija poruku na neku e-mail adresu, ili na drugu Nokia N-Gage igračku konzolu, ako je moguće koristite veću dimenziju slike (u zavisnosti od mreže). Da promenite odabranu opciju, dok kreirate poruku, odaberite **Opcije**→**Opcije slanja**→**Veličina slike**→**Velika**.

- 1 U modulu Poruke, odaberite **Nova poruka**→**Kreiraj: Multimedija poruka** ili pritisnite .
- 2 Pritisnite  da odaberete primaoca(e) iz imenika adresara ili upišite telefonski broj ili e-mail adresu primaoca u polje **Za**: Dodajte tačku i zarez (;) da razdvojite primaoce. Pritisnite  da pređete u naredno polje.
- 3 Multimedija poruci možete redom kojim želite da dodate razne objekte.
  - Da dodate sliku, odaberite **Opcije**→**Ubaci**→**Sliku**.
  - Da dodate zvuk, odaberite **Opcije**→**Ubaci**→**Audio klips** ili **Novi audio klips**. Kada je dodat zvuk, ikona  se prikazuje u navigacionoj straci.
  - Da dodate video snimak, odaberite **Opcije**→**Ubaci**→**Video klips**.



- Da pišete tekst, pritisnite .
- Ako odaberete **Ubaci**→**Sliku**, **Audio klips**, **Video klips** ili **Obrazac** otvara se lista objekata. Dodite do željenog objekta i pritisnite **Izaberi**.




**Napomena:** Ako odaberete **Sliku**, prvo morate odabrati da li je slika memorisana u igračkoj konzoli ili na memorijskoj kartici.

- Ako odaberete **Ubaci**→**Novi audio klips** otvara se Diktafon tako da možete snimiti novi zvučni zapis. Novi zvučni zapis, ili klips, se automatski memoriše a kopija se ubacuje u poruku.




**Napomena:** Jedna multimedija poruka može imati samo jednu sliku i jedan audio klips.

- 4 Da poruku pošaljete, odaberite **Opcije**→**Pošalji** ili pritisnite .

## Pregled multimedija poruke

Da vidite kako će izgledati multimedija poruka, odaberite **Opcije**→**Pogledaj poruku**.

## Uklanjanje objekta iz multimedija poruke

Da uklonite multimedija objekat, odaberite **Opcije**→**Ukloni**→**Sliku** **Video klips** ili **Audio klips**. Pritisnite  da uklonite tekst.

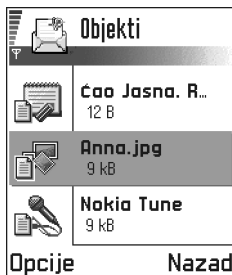
## Rad sa objektima različitih medija

Da vidite sve objekte raznih medija koji sačinjavaju multimedija poruku, odaberite **Opcije**→**Objekti** da otvorite prikaz Objekti.

Opcije u prikazu Objekti: *Otvori, Ubaci, Postavi prvo sliku / Postavi prvo tekst, Ukloni, Pomoć i Izadi.*

U prikazu Objekti možete izmeniti redosled različitih objekata, obrisati objekte ili ih otvoriti u odgovarajućim aplikacijama.

Takođe možete videti listu različitih objekata i veličina odgovarajućih datoteka.




## E-mail

### Podešavanje neophodna za e-mail




Pre nego što budete mogli da šaljete, primete, preuzimate, prosleđujete i odgovarate na e-mail poruke morate:




- Pravilno konfigurisati Internet pristupnu tačku. Vidite '[Podešavanja veze](#)', str. 43.
- Pravilno definisati e-mail parametre. Vidite '[E-mail podešavanja](#)', str. 89.

 **Napomena:** Pridržavajte se uputstava koje dobijete od svog provajdera pošte i Internet provajdera.

### Pisanje i slanje e-mail poruka

Opcije u editoru e-mail poruka: *Pošalji, Dodaj primaoca, Ubaci, Prilozi, Obriši, Detalji poruke, Opcije slanja, Pomoć i Izadi.*

- 1 Odaberite *Nova poruka* → *Kreiraj: E-mail*. Otvora se editor.
  - 2 Pritisnite  da odaberete primaoca(e) iz imenika Adresara ili upišite e-mail adresu primaoca u polje *Za*. Dodajte tačku iarez (;) da razdvojite primaoca. Ako želite da kopiju svoje e-mail poruke pošaljete još nekome, njegovu adresu upišite u polje *Kopija za*. Pritisnite  da pređete u naredno polje.
  - 3 Napišite poruku. Ako želite da e-mail poruci dodate prilog, odaberite **Opcije** → *Ubaci* → *Sliku, Audio klips, Video klips* ili *Napomenu*.  će se pojaviti u navigacionoj traci kao indikacija da e-mail ima prilog. *Obrazac*, dodaje u e-mail prethodno napisani tekst. E-mail poruci možete dodati prilog i tako što ćete odabrati **Opcije** → *Prilozi* kada je neki e-mail otvoren. Otvora se prikaz *Prilozi* u kojem možete dodavati, pregledati i uklanjati priloge.
 

 **Napomena:** Ako odaberete *Sliku*, prvo morate odabrati da li je slika memorisana u igračkoj konzoli ili na memorijskoj kartici.
  - 4 Da uklonite prilog, dođite do njega i odaberite **Opcije** → *Ukloni*.
  - 5 Da e-mail pošaljete, odaberite **Opcije** → *Pošalji* ili pritisnite .
-  **Napomena:** E-mail poruke se pre slanja automatski smeštaju u *Za slanje*. U slučaju da dođe do nekih problema u slanju e-mail poruke, ona se ostavlja u *Za slanje* sa statusom *Neuspelo slanje*.



**Savet!** Ako želite da pošaljete drugu vrstu datoteka a ne slike, audio ili napomene, otvorite odgovarajuću aplikaciju pa odaberite opciju *Pošalji*→ *Kao e-mail*, ako je na raspolaganju.

## Primljeno- prijem poruka



Poruke i podaci se mogu primiti preko servisa tekstualnih i multimedija poruka, ili putem Bluetooth veze sa kompatibilnih uređaja. Kada ima nepročitanih poruka u Primljeno, ikona se menja u

Opcije u Primljeno: *Otvori*,  
*Napiši poruku*, *Obrisi*, *Detalji poruke*, *Premesti u folder*,  
*Markiraj/Demarkiraj*, *Pomoć* i *Izadi*.

U folderu Primljeno ikone poruka Vam govore koje je vrste poruka. Evo nekih od ikona koje se mogu videti:



za nepročitanu SMS poruku, a



za nepročitanu multimedija poruku,



za nepročitanu WAP servisnu poruku,



za podatke primljene preko Bluetooth veze i



za poruku nepoznate vrste.

## Pregled poruka u Primljeno

- Da otvorite neku poruku, dodite do nje pa pritisnite

Pomoću kontrolera se krećite gore-dole po poruci. Pritisnite ili da pređete na prethodnu, odnosno narednu poruku u folderu.

## Opcije u različitim pregledima poruka

Raspoložive opcije zavise od vrste poruke koju ste otvorili za pregled:


- *Sačuvaj* - memoriše vinjetu u **Mediji**→ **Slike**.
- *Odgovori* - kopira adresu pošiljaoca u polje *Za*:  
Odaberite *Odgovori*→ *Svima* - da kopirate adresu pošiljaoca i adrese iz polja *Kopiraj za* u novu poruku.
- *Prosledi* - kopira sadržaj poruke u editor.
- *Pozovi* - pozovite pritiskom na
- *Obrisi* - briše poruku.
- *Vidi sliku* - omogućava pregled i memorisanje slike.
- *Slušaj klips* - omogućava slušanje zvučnog zapisa u poruci.
- *Objekti* - prikazuje listu svih multimedija objekata multimedija poruke.
- *Prilozi* - prikazuje listu datoteka koje su poslate kao e-mail prilozi.
- *Detalji poruke* - prikazuje detaljne podatke o poruci.
- *Premesti u folder / Kopiraj u folder* - omogućava premeštanje ili kopiranje poruke(a) u Moji folderi, Primljeno ili u druge foldere koje ste sami kreirali. Vidite "Premeštanje stavki u neki folder", str. 13.
- *Dodaj u Adresar* - omogućava kopiranje telefonskog broja ili e-mail adrese pošiljaoca u imenik Adresara.



Odaberite da li želite da kreirate novu kontakt karticu ili da podatke dodate već postojećoj.

- **Nadi** – U porukama traži telefonske brojeve, e-mail ili Internet adrese. Po završenoj pretrazi, pronađeni broj možete pozvati a na adresu poslati poruku, ili podatke memorisati u Adresar ili kao veb marker.

## Pregled multimedija poruka u Primljeno

Multimedija poruke možete prepoznati po ikoni  :

- Da otvorite neku multimedija poruku, dodite do nje pa pritisnite . Istovremeno možete videti sliku, čitati tekst i slušati zvučni zapis poruke.


U toku reprodukcije zvuka, pritisnite  ili  da pojačate, odnosno smanjite jačinu zvuka. Ako želite da isključite zvuk, pritisnite **Stop**.


## Objekti multimedija poruka

Opcije u prikazu Objekti: *Otvori, Sačuvaj, Pošalji, Pomoć i Izadi*.




- Da vidite koje vrste multimedija objekata sačinjavaju poruku, otvorite je i odaberite **Opcije** → *Objekti*. U prikazu Objekti možete videti datoteke koje sačinjavaju multimedija poruku. Imate mogućnost da datoteku memorišete u svoju igračku konzolu ili da je pošaljete, na primer preko Bluetooth veze, drugom uređaju.

 **Primer:** Možete otvoriti datoteku vCard formata i sačuvati kontakt podatke iz nje u Adresar.

- Da otvorite neku datoteku, dodite do nje pa pritisnite .



 **Važno:** Objekti multimedija poruka mogu sadržati viruse i na druge načine biti štetni po vaš računar ili igračku konzolu. Ne otvarajte nijedan prilog ako nemate poverenje u pošiljaoca. Za detaljnije informacije pogledajte 'Rad sa sertifikatima', str. 50.

## Zvučni zapisi u multimedija poruci

Zvučni objekti u multimedija porukama su označeni sa  u navigacionoj traci. Zvučni zapisi se standardno reprodukuju preko (interfonskog) zvučnika. Da zaustavite reprodukciju, pritisnite **Stop**. Jačinu zvuka menjate pritiskom na  ili .

- Ako zvučni zapis želite da preslušate ponovo, pošto su svi objekti prikazani a reprodukcija zaustavljena, odaberite **Opcije** → *Slušaj klips*.

## Primanje smart poruka

Vaša igračka konzola može da prima više vrsta smart poruka, SMS poruka koje sadrže podatke (zovu se i OTA poruke). Da otvorite primljenu smart poruku, otvorite Primljeno, dodite do smart poruke () i pritisnite .

- *Grafička poruka* – da sačuvate vinjetu u folder *Graf. poruke* u okviru **Mediji** → **Slike** za kasniju upotrebu, odaberite **Opcije** → *Sačuvaj*.
- *Vizitkarta* – da sačuvate adresne podatke, odaberite **Opcije** → *Sačuvaj vizitkartu*.



**Napomena:** Ako su uz vizitkartu priloženi sertifikati ili zvučne datoteke, oni neće biti memorisani.

- *Ton zvona* – da ton zvona sačuvate u Kompozitor, odaberite **Opcije**→ *Sačuvaj*.
- *Logo operatora* – da sačuvate logo, odaberite **Opcije**→ *Sačuvaj*. Logo operatora se sada može videti u pasivnom režimu umesto identifikacije.
- *Stavka Kalendar* – da pozivnicu sačuvate u Kalendar, odaberite **Opcije**→ *Sačuvaj u Kalendar*.
- *WAP poruka* – da sačuvate marker, adresu odaberite **Opcije**→ *Sačuvaj u markere*. Marker se dodaje u listu markera u okviru pretraživača, veb servisa. Ako poruka sadrži i parametre veb pristupne tačke i markere, da te podatke sačuvate, odaberite **Opcije**→ *Sačuvaj sve*. Ili, odaberite **Opcije**→ *Vidi detalje* da marker i podatke o pristupnoj tački pogledate zasebno. Ako ne želite da sačuvate sve podatke, odaberite parametar ili marker, otvorite detalje pa odaberite **Opcije**→ *Sačuvaj u Podešav.* ili *Sačuvaj u markere* zavisno od toga šta pregledate.



**Savet!** Da izmenite parametre, podešavanja, primarne pristupne tačke za WAP ili za servis multimedija poruka, idite u **Servisi**→ **Opcije**→ *Podešavanja*→ *Prim. pristupna tačka* odnosno u **Poruke**→ **Opcije**→ *Podešavanja*→ *Multimedija poruka*→ *Primarna veza*.

- *Obaveštenje o e-mailu* – Govori Vam koliko novih e-mail poruka imate na svom mejl serveru, u pošti. Prošireno

obaveštenje može sadržavati detaljnije informacije kao što su predmet, pošiljalac, prilozi itd.

- Pored toga, možete primiti i broj servisa za razmenu tekstualnih poruka, broj govorne pošte, podešavanja načina rada za daljinsku sinhronizaciju, parametre pristupne tačke za pretraživač, multimedija ili e-mail servise, parametre prijavne procedure pristupne tačke ili parametre e-maila.

Da parametre sačuvate, odaberite **Opcije**→ *Sačuvaj u SMS pod.*, *Sačuvaj u: Go.Pošta*, *Sačuvaj u podešav.*, *Sačuvaj u Podešav.* ili *Sač. u e-mail podeš.*



**Savet!** Ako primite vCard datoteku sa slikom u prilogu, i slika će biti memorisana u Adresar.

## Servisne poruke

Slanje servisnih poruka zahtevate od provajdera servisa. Servisne poruke su obaveštenja o, na primer, glavnim vestima, naslovima i mogu sadržati tekstualnu poruku ili adresu veb servisa. Za informacije o raspoloživosti i pretplati obratite se svom provajderu servisa.

Provajderi mogu ažurirati postojeću servisnu poruku kad god se primi nova servisna poruka. Poruke se mogu ažurirati čak i ako ste ih iz foldera *Primljeno* premestili u neki drugi. Kada servisne poruke isteknu, one se automatski brišu.

Opcije u pregledu servisne poruke: *Preuzmi poruku*, *Premesti u folder*, *Detalji poruke*, *Pomoć* i *Izađi*.



## Pregled servisnih poruka u Primljeno

- 1 U Primljeno dođite do servisne poruke (📧) i pritisnite ⚙️.
- 2 Da preuzmete u konzolu ili da pogledate servis, pritisnite **Preuzmi poruku**. Prikazuje se obavještenje *Poruka se preuzima*. Ako je potrebno, konzola započinje uspostavljanje veze za prenos podataka.
- 3 Pritisnite **Nazad** da se vratite u Primljeno.

## Pregled servisnih poruka u pretraživaču

U toku pretraživanja, odaberite **Opcije** → *Čitaj servisne por.* da servisnu poruku preuzmete u konzolu i pogledate.

## Moji folderi



Opcije u Moji folderi: *Otvori, Napiši poruku, Obriši, Detalji poruke, Premesti u folder, Novi folder, Preimenuj folder, Pomoć i Izadi.*

U Moji folderi možete preuređivati svoje poruke po folderima, kreirati nove foldere, kao i preimenovati i obrisati postojeće. Odaberite **Opcije** → *Premesti u folder, Novi folder* ili *Preimenuj folder*. Za detaljnije informacije vidite "Premeštanje stavki u neki folder", str. 13.

### Folder Obrasci

- Tekstualne obrasce možete koristiti da izbegnete ponovno pisanje poruka koje često šaljete. Da kreirate novi obrazac, odaberite **Opcije** → *Novi obrazac*.

## Poštansko sanduče



Kada otvorite ovaj folder, možete se ili povezati na svoje udaljeno poštansko sanduče:

- da preuzmete nova zaglavlja ili same poruke, ili
- da pogledate prethodno preuzeta e-mail zaglavlja ili poruke "oflajn", bez veze sa serverom.

Ako pritisnete *Nova poruka* → *Kreiraj: E-mail* ili *Pošt. sanduče* u glavnom prikazu Poruke, a niste podesili svoj e-mail nalog, zahtevaće se da to učinite. Vidite 'Podešavanja neophodna za e-mail', str. 77.

Kada kreirate novo poštansko sanduče, ime koje date sandučetu automatski zamenjuje ime *Pošt. sanduče* koje se vidi u glavnom prikazu Poruke. Možete imati više (maksimalno šest) poštanskih sandučeta.

## Otvaranje poštanskog sandučeta

Kada otvorite poštansko sanduče, možete izabrati da li želite da pogledate prethodno preuzete e-mail poruke i zaglavlja "oflajn" ili želite da se povežete na e-mail server.

- Kada dođete do svog poštanskog sandučeta i pritisnete ⚙️ konzola Vas pita *Povezati se na poštu?* Odaberite *Da* da se povežete na svoje poštansko sanduče ili *Ne* da pogledate prethodno preuzete e-mail poruke oflajn (bez povezivanja).
- Drugi način povezivanja je da odaberete **Opcije** → *Uspostavi vezu*.

## Pregled e-mail poruka "onlajn"

Kada poruke pregledate u "onlajn" režimu stalno ste povezani sa udaljenim e-mail serverom, poštanskim sandučetom, putem data veze ili GPRS veze (paketska veza). Vidite i '[Indikatori veze za prenos podataka](#)', str. 10, '[GSM data veze](#)', str. 43 i '[Paketirani podaci \(GPRS, Bežični paketni prenos podataka\)](#)', str. 44.



Opcije u toku pregleda zaglavlja e-mail poruka: *Otvori, Napiši poruku, Uspostavi vezu | Raskini vezu, Preuzmi e-mail, Obriši, Detalji poruke, Kopiraj u folder, Markiraj/Demarkiraj, Pomoć i Izadi.*



**Napomena:** Ako koristite POP3 protokol, e-mail poruke se ne ažuriraju automatski kada ste "onlajn", na vezi. Da vidite najnovije e-mail poruke potrebno je da raskinete vezu pa da se ponovo povežete na svoje poštansko sanduče.

## Pregled e-mail poruka "oflajn"

Kada poruke pregledate u "oflajn" režimu, vaš telefon nije povezan sa udaljenim poštanskim sandučetom, e-mail serverom.

Da e-mail poruke pregledate oflajn, prvo ih morate preuzeti iz udaljenog poštanskog sandučeta; vidite

prethodni deo. Pošto ste preuzeli e-mail poruke u svoju konzolu, da raskinete data vezu, odaberite **Opcije** → *Raskini vezu*.

Možete nastaviti da oflajn čitate preuzeta e-mail zaglavlja i/ili preuzete poruke. Možete pisati nove e-mail poruke, odgovarati na preuzete, kao i prosledivati e-mail poruke. Možete zahtevati da se e-mail poruke šalju kada se prvi naredni put povežete na poštu. Kada naredni put otvorite *Pošt. sanduče* i želite da oflajn pregledate i čitate e-mail poruke, odgovorite sa **Ne** na upit *Povezati se na poštu?*

## Preuzimanje e-mail poruka iz pošte

- Ako se nalazite oflajn, odaberite **Opcije** → *Uspostavi vezu* da započnete uspostavljanje veze sa udaljenim poštanskim sandučetom, serverom.

Prikaz udaljeno poštansko sanduče je sličan folderu *Primljeno* u okviru *Poruke*. Po listi se krećete gore-dole pritiskanjem ili . Naredne ikone se koriste da prikažu status e-mail poruke:



- novi e-mail (oflajn i onlajn režim rada). Sadržaj nije preuzet iz sandučeta u vašu igračku konzolu (strelica ikonice pokazuje ka spolja).



- nova e-mail poruka, sadržaj je preuzet iz poštanskog sandučeta (strelica ka unutra).



- e-mail poruke koje su pročitane.



- zaglavlja e-mail poruka koje su pročitane a sadržaj poruka obrisan u igračkoj konzoli.


- 1 U toku otvorene veze sa udaljenim poštanskim sandučetom, pritisnite **Opcije**→ *Preuzmi e-mail* →
  - *Nove* - da preuzmete sve nove e-mail poruke u svoju konzolu.
  - *Izabrane* - da preuzmete samo one koje ste prethodno markirali.  
Poruke pojedinačno birate pomoću komande *Markiraj/Demarkiraj*→ *Markiraj* / *Demarkiraj*. O tome kako se vrši izbor više stavki odjednom pogledajte str. 13.
  - *Sve* - da preuzmete sve poruke iz poštanskog sandučeta.
 Da obustavite preuzimanje, pritisnite **Obustavi**.
- 2 Pošto preuzmete e-mail poruke, možete nastaviti njihov pregled onlajn, uživo. Odaberite **Opcije**→ *Raskini vezu* da vezu prekinete i poruke pregledate oflajn.

### Kopiranje e-mail poruka u drugi folder

Ako želite da neku e-mail poruku kopirate iz udaljenog poštanskog sandučeta u neki folder u okviru Moji folderi, odaberite **Opcije**→ *Kopiraj*. Odaberite folder iz liste, pa pritisnite **OK**.

### Otvaranje e-mail poruka

Opcije u toku pregleda e-mail poruke: *Odgovori*, *Proslеди*, *Obrіši*, *Prilozi*, *Detalji poruke*, *Premesti u foder*, *Dodaj u Adresar*, *Nadi*, *Pomoć* i *Izađi*.

- U toku pregleda e-mail poruka, bilo onlajn ili oflajn, dođite do e-mail poruke koju želite i pritisnite  da

je otvorite. Ako poruka nije preuzeta (strelica u ikonici usmerena ka spolja) a vi ste oflajn i odaberete *Otvori* postaviće Vam se upit da li želite da tu poruku preuzmete iz poštanskog sandučeta.




**Napomena:** Imajte na umu da data veza ostaje otvorena po završenom preuzimanju e-maila. Odaberite **Opcije**→ *Raskini vezu* da data vezu raskinete.

### Raskidanje veze sa poštanskim sandučetom

Kada ste onlajn odaberite **Opcije**→ *Raskini vezu* da prekinete data ili GPRS vezu sa udaljenim poštanskim sandučetom (serverom). Vidite i 'Indikatori veze za prenos podataka', str. 10.

### Pregled e-mail priloga

Opcije u prikazu Prilozi: *Otvori*, *Preuzmi*, *Sačuvaj*, *Пошаљи*, *Obrіši*, *Pomoć* i *Izađi*.

- Otvorite poruku koja ima ikonicu priloga  i odaberite **Opcije**→ *Prilozi* da otvorite prikaz Prilozi. U prikazu Prilozi možete preuzimati, otvarati i memorisati priloge. Takođe možete i slati priloge putem Bluetooth veze.



**Važno:** Prilozi e-mail poruka mogu sadržati viruse i na druge načine biti štetni po vašu igračku konzolu ili PC računar. Ne otvarajte nijedan prilog ako nemate

poverenje u pošiljaoca. Za detaljnije informacije pogledajte 'Rad sa sertifikatima', str. 50.



**Savet!** Da biste prištedeli memoriju, priloge možete ukloniti iz e-mail poruke i ostaviti ih na e-mail serveru. Odaberite **Opcije** → **Obrisi** u prikazu Prilozi.


### Preuzimanje priloga u igračku konzolu

- Ako je ikonica priloga prigušena to znači da on nije preuzet u igračku konzolu. Da preuzmete prilog, dođite do njega i odaberite **Opcije** → **Preuzmi**.



**Napomena:** Ako vaša pošta koristi IMAP4 protokol, imate mogućnost izbora da preuzmete samo zaglavlja e-mail poruka, samo poruke ili poruke i priloge. Kod POP3 protokola, opcije su samo zaglavlja ili poruke i priloz. Za dalje informacije pogledajte str. 89.

### Otvaranje priloga

- U prikazu Prilozi dođite do željenog priloga i pritisnite  da ga otvorite.
  - Ako ste onlajn, prilog se preuzima direktno sa servera i otvara u odgovarajućoj aplikaciji, programu.
  - Ako ste oflajn, konzola Vas pita da li želite da prilog preuzmete u nju. Ako odgovorite *Da* započinje se uspostavljanje veze sa udaljenim poštanskim sandučetom.
- Pritisnite **Nazad** da se vratite u pregled e-mail poruke.
  - Savet!** Grafički formati koji su podržani dati su na str. 61. Da vidite listu drugih formata datoteka koje

podržava Nokia N-Gage igračka konzola, pogledajte informacije o proizvodu na adresi [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com).

### Odvojeno čuvanje priloga

Da neki prilog sačuvate, odaberite **Opcije** → **Sačuvaj** u prikazu Prilozi. Prilog se čuva u odgovarajućoj aplikaciji. Na primer, zvučni zapisi se čuvaju u Diktafon a tekstualne datoteke (.TXT) u Beležnica.



**Napomena:** Prilozi kao što su slike se mogu memorisati i na memorijsku karticu, ako se ista koristi.

### Brisanje e-mail poruka

- Da obrišete e-mail u igračkoj konzoli, a da ga ostavite u udaljenom poštanskom sandučetu. Odaberite **Opcije** → **Obrisi** → **Samo aparat**.



**Napomena:** Igračka konzola prikazuje zaglavlja e-mail poruka u poštanskom sandučetu. Znači, i kada obrišete sadržaj poruke, zaglavlje e-mail poruke ostaje u konzoli. Ako želite da uklonite i zaglavlje, prvo morate da e-mail poruku obrišete u udaljenom poštanskom sandučetu, pa se zatim ponovo povežete na sanduče da ažurirate status.


- Da obrišete e-mail i iz igračke konzole i u udaljenom sandučetu. Odaberite **Opcije** → **Obrisi** → **Aparat i server**.



**Napomena:** Ako ste oflajn, e-mail se prvo briše u igračkoj konzoli. U toku naredne veze sa udaljenim poštanskim sandučetom, biće automatski obrisan i na serveru. Ako koristite POP3 protokol, poruke markirane

za brisanje se brišu tek pošto raskinete vezu sa udaljenim poštanskim sandučetom.


## Povraćaj obrisanih e-mail poruka kada ste "oflajn"

Da poništite brisanje e-mail poruke i iz konzole i sa servera, dodite do poruke koja je markirana za brisanje u toku naredne veze () i odaberite **Opcije** → *Povrati obrisana*.

## Za slanje

Za slanje je privremeno mesto čuvanja poruka koje čekaju na slanje.



 **Primer:** Poruke se stavljaju u Za slanje, na primer kada se igračka konzola nalazi izvan zone pokrivanja mreže. Možete takođe programirati e-mail poruke da se šalju kada se prvi naredni put povežete na poštu.

### Status poruka u Za slanje

- *Šalje se* – Uspostavlja se veza i poruka se šalje.
- *Čeka / U redu za slanje* – Na primer, ako postoje dve slične vrste poruka u Za slanje jedna od njih "čeka" dok se prva ne pošalje.
- *Ponoviti slanje u (vreme)* – Slanje nije uspeo. Igračka konzola će ponoviti slanje posle isteka definisanog vremenskog perioda. Pritisnite *Pošalji* ako želite da ponovite pokušaj odmah.
- *Odloženo* – Imate mogućnost da ostavite poruke da čekaju u Za slanje. Dodite do poruke koja se šalje, i pritisnite **Opcije** → *Odloži slanje*.

- *Neuspelo slanje* – Dostignut je broj maksimalnih pokušaja slanja. Slanje neuspelo. Ako ste pokušavali da pošaljete tekstualnu poruku, otvorite je i proverite da li su parametri slanja ispravni.

## Pregled poruka na SIM kartici

Da biste mogli da pregledate SIM poruke, morate ih iskopirati u neki folder u igračkoj konzoli.

- 1 U glavnom prikazu Poruke odaberite **Opcije** → *SIM poruke*.
- 2 Odaberite **Opcije** → *Markiraj/Demarkiraj* → *Markiraj* ili *Markiraj sve* da poruke markirate.
- 3 Izaberite **Opcije** → *Kopiraj*. Otvara se lista foldera.
- 4 Odaberite folder i pritisnite **OK**. Pređite u taj folder da poruke pregledate.

## Info servis (mrežni servis)






- ➡ U glavnom prikazu Poruke odaberite **Opcije** → *Info servis*

Opcije u Info servis: *Otvori, Pretplati se / Poništi pretplatu, Označi kao "vruće" / Poništi "vruće", Tema, Podešavanja, Pomoć i Izadi*.

Od svog provajdera možete da primete poruke o raznim temama kao što su vremenski uslovi ili stanje u saobraćaju.

Za podatke o raspoloživim temama kao i odgovarajućim brojevima tema, obratite se svom provajderu. U glavnom prikazu možete videti:

- status teme:  – nove na koje ste pretplaćeni i  – nove na koje niste pretplaćeni.
- broj teme, naziv teme i da li je markirana () za praćenje. Bićete obavješteni kada pristigne poruka koja pripada markiranoj temi.



**Napomena:** GPRS veza može da onemogućava prijem info poruka. Obratite se svom operatoru za ispravne GPRS parametre. Za dodatne informacije o GPRS podešavanjima vidite deo 'Paketirani podaci (GPRS, Bežični paketni prenos podataka)', str. 44.

## Editor servisnih zahteva



U glavnom prikazu Poruke odaberite **Opcije** → *Servisni zahtevi*.




Svom provajderu možete poslati servisni zahtev (poznat i kao USSD instrukcija) kao što je zahtev za aktiviranje mrežnog servisa.

Za detaljnije informacije obratite se svom provajderu. Da pošaljete zahtev:

- u pasivnom režimu ili u toku aktivne veze, ukucajte cifru ili broj instrukcije pa pritisnite **Pošalji** ili
- ako je potrebno da unesete i slova i brojeve, odaberite **Poruke** → **Opcije** → *Servisni zahtevi*.

## Podešavanja Poruka

Podešavanja Poruka su razvrstana u grupe prema različitim vrstama poruka. Dođite do parametra/podešavanja koje želite da vidite i pritisnite .

### Podešavanja tekstualnih poruka

Opcije u toku izmena

podešavanja centra za razmenu poruka *Novi centar za por.*, *Izmeni*, *Obriši*, *Pomoć* i *Izađi*.

Idite u **Poruke** i odaberite **Opcije** → *Podešavanja* → *SMS poruka* da otvorite narednu listu parametara:

- *Centri za poruke* – Sadrži listu svih SMS centara koji su definisati. Vidite 'Dodavanje novog centra za poruke', str. 87.
- *Akt. centar za por.* (Aktivni centar za poruke) – Definiše koji se centar za razmenu poruka koristi za slanje SMS i smart poruka kao što su grafičke poruke.
- *Prijem izveštaja* (izveštaji o dostavi) – Kada je ova usluga mreže postavljena na *Da* status poslate poruke (*Na čekanju*, *Neuspela*, *Dostavljeno*) se prikazuje u Dnevniku. Kada je postavljeno *Ne* u Dnevniku se prikazuje samo status *Poslato*. Vidite str. 21.
- *Trajnost poruke* – Ako je primalac poruke nedostupan u vremenskom periodu trajnosti poruke, poruka se briše u centru za razmenu poruka. Imajte na umu da ovu opciju mreža mora da podržava. *Maksimalno vr.* je maksimalno vreme koje mreža dopušta.





- *Poruka poslata kao* – Opcije su *Tekst, Fax, Pejdžing i E-mail*. Za dodatne informacije obratite se svom operatoru mreže.



**Napomena:** Ovu opciju promenite samo ako ste sigurni da vaš centar za poruke može vršiti konverzije SMS poruka u te druge formate.

- *Preferentna veza* – Kratke poruke možete slati preko standardne GSM mreže ili preko GPRS ako to mreža podržava. Vidite 'Paketirani podaci (GPRS, Bežični paketni prenos podataka)', str. 44.
- *Odg. kroz isti centar (mrežni servis)* – Kada postavite ovu opciju na *Da* kada primalac odgovara na vašu poruku, ta povratna poruka se šalje koristeći isti centar za razmenu poruka.

### Dodavanje novog centra za poruke

- 1 Otvorite *Centri za poruke* i odaberite **Opcije** → *Novi centar za por.*
  - 2 Pritisnite , upišite ime za centar, pa pritisnite **OK**.
  - 3 Pritisnite , pritisnite  i unesite broj servisnog centra (**Obavezno**). Pritisnite **OK**. Da biste mogli slati kratke i grafičke poruke potreban Vam je broj centra za razmenu poruka. Ovaj broj dobijate od svog provajdera.
- Da koristite ova nova podešavanja, vratite se u prikaz Podešavanja. Dodite do *Akt. centar za por.*, pritisnite  i odaberite novi servisni centar.

### Podešavanja multimedija poruka

Idite u **Poruke** i odaberite **Opcije** → *Podešavanja* → *Multimedija poruka* da otvorite narednu listu parametara:

- *Primarna veza (Obavezno)* – Odaberite koja će pristupna tačka biti korišćena kao primarna, preferentna veza za multimedija servisni centar. Vidite 'Podešavanja neophodna za razmenu multimedija poruka', str. 75.



**Napomena:** Ako podešavanja multimedija poruka primite i sačuvate kao smart poruku, tako primljena podešavanja se automatski koriste za primarnu (preferentnu) vezu. Vidite 'Primanje smart poruka', str. 79.

- *Sekundarna veza* – Odaberite koja će se pristupna tačka koristiti kao sekundarna veza za multimedija servisni centar.



**Napomena:** I *Primarna veza* i *Sekundarna veza* moraju imati istu *Početna strana* koja vodi na isti multimedija servisni centar. Samo su različite data veze.



**Primer:** Ako vaša primarna veza koristi GPRS paketnu vezu, za sekundarnu vezu možete koristiti brzu GSM data (HSD) ili standardnu data vezu. Na ovaj način možete slati i primati multimedija poruke čak i kada niste u komunikacionoj mreži koja podržava prenos paketiranih podataka (GPRS). Za detaljnije informacije obratite se svom operatoru mreže ili dobavljaču usluga. Vidite i

'Opšte informacije o vezama za prenos podataka i pristupnim tačkama', str. 43.

- **Prijem multimedija** – Odaberite: *Samo u matičnoj* – ako želite da multimedija poruke primete samo kada ste u matičnoj mreži. Kada se nalazite izvan svoje matične mreže, prijem multimedija poruka je isključen. *Stalno* – ako želite da multimedija poruke stalno primete. *Isključeno* – ako uopšte ne želite da primete multimedija poruke ili reklame.
- ➡ **Važno:**
  - Kada ste izvan svoje matične mreže, slanje i prijem multimedija poruka može biti skuplji.
  - Ako je odabrano *Samo u matičnoj* ili *Stalno* vaša igračka konzola može i bez vašeg znanja da aktivira data ili GPRS vezu.
- **Po prijemu poruke** – Odaberite: *Preuzmi odmah* – ako želite da igračka konzola odmah preuzima multimedija poruke. Ako postoje poruke sa statusom *Odloženo*, i one će biti preuzete. *Preuzmi kasnije* – ako želite da multimedija centar sačuva poruke da ih preuzmete naknadno. Da naknadno preuzmete poruku, postavite *Po prijemu poruke* na *Preuzmi odmah*.

*Odbaci poruku* – ako želite da multimedija poruke odbijete. Multimedija servisni centar će poruke obrisati.

- **Dopusti anonimne po.** – Odaberite *Ne* ako želite da odbijete poruke od anonimnih pošiljalaca.
- **Prijem reklama** – Odredite da li želite ili ne da primete multimedija reklame.
- **Izveštaji** – Podesite na *Da* ako želite da se status slanja poruke (*Na čekanju*, *Neuspelo*, *Dostavljeno*) prikazuje u Dnevniku. Vidite str. 21.



**Napomena:** Prijem izveštaja o dostavi multimedija poruka poslatih na e-mail adresu nije moguć.

- **Bez slanja izveštaja** – Odaberite *Da* ako ne želite da vaša igračka konzola šalje izveštaje o slanju primljenih multimedija poruka.
- **Trajnost poruke** – Ako je primalac poruke nedostupan u vremenskom periodu trajnosti poruke, poruka se briše u centru za razmenu multimedija poruka. Imajte na umu da ovu opciju mreža mora da podržava. *Maksimalno vr.* je maksimalno vreme koje mreža dopušta.
- **Veličina slike** – Definišite veličinu slike u multimedija poruci. Raspoložive opcije su: *Mala* (maks. 160x120 piksela) i *Velika* (maks. 640x480 piksela).
- **Primarni audio izlaz** – Odaberite *Interfon. zvučnik* ili *Slušalica* da se zvuk iz multimedija poruka reprodukuje preko interfonskog zvučnika odnosno preko zvučnice. Za detaljnije informacije pogledajte 'Interfonski zvučnik', str. 14.



## E-mail podešavanja

Idite u **Poruke** i odaberite **Opcije** → *Podešavanja* → *E-mail*.

Otvorite *Aktivno poštansko s.* da odaberete koje poštansko sanduče želite da koristite.

Opcije u toku izmena e-mail podešavanja: *Opcije izmena, Novo pošt. sanduče, Obriši, Pomoć* i *Izadi*.

### Podešavanja Poštanskog sandučeta (pošte)

Odaberite *Poštanska sandučad* da otvorite listu definisanih poštanskih sandučadi (servera). Ako nije definisano nijedno poštansko sanduče, tražiće se da to učinite. Prikazuje se naredna lista parametara:

- *Ime poš. sandučeta* – Dajte deskriptivi naziv poštanskog sandučeta.
- *Aktivna prist. tačka (Obavezno)* – IAP, Internet pristupna tačka za dato poštansko sanduče. Odaberite Internet pristupnu tačku iz liste. Za više informacija kako kreirati IAP vidite i '*Podešavanja veze*', str. 43.
- *Moja e-mail adresa (Obavezno)* – Upišite e-mail adresu koju Vam je dao provajder. Adresa mora da sadrži @ karakter. Odgovori na vaše poruke se šalju na tu adresu.
- *Server za slanje: (Obavezno)* – Upišite IP adresu ili ime matičnog računara koji služi za slanje vaše pošte.
- *Pošalji poruku* – Definiše način slanja e-mail poruke sa vaše igračke konzole. *Odmah* – Veza na poštansko sanduče se uspostavlja odmah pošto odaberete *Pošalji*. *U toku sled. veze* – E-mail se šalje kada se naredni put povežete na svoje udaljeno poštansko sanduče (server).

- *Pošalji i sebi* – Odaberite *Da* da kopiju e-maila sačuvate u poštanskom sandučetu i na adresi koja je definisana u *Moja e-mail adresa*.
- *Sa potpisom* – Odaberite *Da* ako želite da priključite potpis svojoj e-mail poruci i da počnete pisanje ili izmenu teksta potpisa.
- *Korisničko ime:* – Upišite svoje korisničko ime koje ste dobili od provajdera.
- *Lozinka:* – Upišite svoju lozinku. Ako ovo polje ostavite prazno, od Vas će se zahtevati lozinka kada pokušate da se povežete na svoje udaljeno poštansko sanduče.
- *Server za prijem: (Obavezno)* – IP adresa ili ime matičnog računara koji služi za prijem vaše pošte.
- *Tip pošte:* – Definiše e-mail protokol koji zahteva provajder vaše elektronske pošte. Opcije su *POP3* ili *IMAP4*.



**Napomena:** Ovaj se parametar bira samo jednom i ne može se promeniti ako ste sačuvali podešavanja ili izašli iz njih.

- *Bezbednost* – Koristi se kod POP3, IMAP4 i SMTP protokola radi zaštite veze sa udaljenim poštanskim sandučetom (serverom).
- *Bezbedna prijava* – Koristi se kod POP3 protokola za kodovanje slanja lozinke na udaljeni e-mail server. Ne prikazuje se ako je odabrano IMAP4 za *Tip pošte*.
- *Preuzimanje priloga* (ne prikazuje se ako je e-mail protokol POP3) – Za preuzimanje e-mail poruka sa ili bez priloga.
- *Preuzmi zaglavlja* – Da ograničite broj zaglavlja e-mail poruka koji želite da preuzmete u svoju igračku

konzolu. Raspoložive opcije su: *Sva* i *Definiše korisnik*, koja se može koristiti samo ako je protokol IMAP4.

## Podešavanje servisnih poruka

Kada odete u **Poruke** i odaberete **Opcije**→ *Podešavanja*→ *Servisna poruka* otvara se naredna lista parametara:

- *Servisne poruke* - Odaberite da li želite ili ne da primате servisne poruke.
- *Potrebna verifikacija* - Odaberite da li želite da servisne poruke primате samo od ovlašćenih izvora.

## Podešavanja Info servisa

Proverite kod svog provajdera da li postoji Info servis, koje su teme na raspolaganju i koji su brojevi tema. Idite u **Poruke**→ **Opcije**→ *Podešavanja*→ *Info servis* da izmenite podešavanja:

- *Prijem* - *Da* ili *Ne*,
- *Jezik* - *Svi* omogućava prijem info poruka na svim podržanim jezicima. *Izabrani* omogućava Vam da izaberete na kom jeziku želite da primате info poruke. Ako željeni jezik nije u listi, odaberite *Drugi*.
- *Otkrivanje tema* - Ako primате poruku koja ne pripada nijednoj od postojećih tema, opcija *Otkrivanje tema*→ *Da* Vam omogućava da automatski sačuvate broj teme. Broj teme se memoriše u listu tema i prikazuje bez imena. Odaberite *Ne* ako ne želite da se brojevi novih tema automatski memorišu.

## Podešavanja foldera Ostalo

Idite u **Poruke** i odaberite **Opcije**→ *Podešavanja*→ *Ostalo* da otvorite narednu listu parametara:

- *Sačuvaj poslate por.* - Odaberite ako želite da sačuvate kopiju svake poslate SMS, mutimedija ili e-mail poruke u folder Poslato.
- *Broj sačuvanih por.* - Definišite koliko će poslatih poruka biti jednovremeno čuvano u folderu Poslato. Standardno ograničenje je 20 poruka. Kada se ono dostigne, briše se najstarija poruka.



# 10. Načini rada

↩ Idite u **Meni**→ **Nač. rada**.

U meniju Načini rada imate mogućnost da podesite i prilagodite tonove odziva za različite događaje, sredine i grupe pozivača. Postoji šest prethodno podešenih načina rada: *Opšti*, *Bezzvona*, *Sastanak*, *Napolju*, *Pejdžeri* *Oflajn* koje možete podesiti po svojim potrebama.

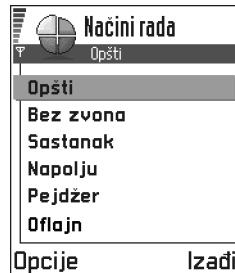
Trenutno aktivni način rada vidite u vrhu displeja u pasivnom režimu. Ako je aktivan način rada Opšti, prikazuje se samo datum.

Tonski odzivi mogu biti podrazumevani tonovi, melodije kreirane u Kompozitoru, tonovi primljeni u porukama ili prenešeni u igračku konzolu putem Bluetooth ili kablovske veze sa PC računara i memorisani u njoj.

## Promena načina rada

- 1 Idite u **Meni**→ **Nač. rada**.  
Otvora se lista načina rada.
- 2 U listi načina rada dodite do nekog od načina i odaberite **Opcije**→ Aktiviraj.


💡 **Prečica:** Da promenite način rada, u pasivnom režimu pritisnite . Dodite do željenog načina rada i pritisnite **OK**.

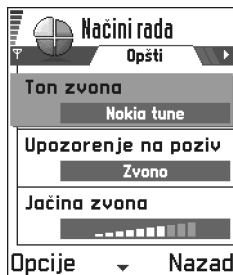



## Prilagođavanje načina rada

**Napomena:** Za informacije u vezi Oflajn načina rada vidite 'Oflajn način rada', str. 92.

- 1 Da neki način rada izmenite, dodite do njega u listi načina rada i odaberite **Opcije**→ *Personalizuj*. Otvora se lista parametara načina rada.
- 2 Dodite do parametra koji želite da promenite i pritisnite da otvorite moguće opcije:

- *Ton zvona* – Da postavite ton zvona za govorne pozive; odaberite ga iz liste. Dok se krećete po listi, možete zastati da ton zvona poslušate pre nego što ga izaberete. Da prekinete slušanje, pritisnite bilo koji taster. Ako se koristi memorijska kartica, melodije koje su memorisane na njoj imaju ikonicu  pored imena. Melodije/tonovi zvona koriste zajedničku memoriju. Vidite 'Zajednička memorija', str. 16.




 **Napomena:** Tonove zvona možete menjati na dva mesta: Načini rada i Adresar. Vidite 'Dodavanje tona zvona za kontakt karticu ili grupu', str. 57.


- *Upozorenje na poziv* – Kada je odabrano *Rastući* jačina zvona počinje od najtišeg i pojačava se sve do nivoa koji je postavljen za jačinu zvuka.
- *Jačina zvona* – Za podešavanje jačine zvona i zvučnih signala poruke.
- *Zvučni signal poruke* – Za podešavanje zvučnog signala poruke.
- *Upozor. vibracijom* – Za podešavanje igračke konzole da se oglašava vibriranjem na dolazni govorni poziv i poruke.
- *Tonovi tastature* – Za podešavanje jačine tonova tastature.

- *Tonovi upozorenja* – Igračka konzola se oglašava zvučnim upozorenjem, recimo, kada se baterija prazni.
- *Upozorenje na* – Za podešavanje igračke konzole da zvoni samo na pozive sa telefonskih brojeva koji pripadaju odabranoj grupi pozivača. Telefonski pozivi osoba van odabrane grupe će biti bez zvona. Opcije su *Sve pozive* / (lista kontakt grupa, ako ste ih napravili). Vidite 'Kreiranje kontakt grupa', str. 58.
- *Ime načina rada* – Način rada možete preimenovati i dati mu koje god ime želite. Načini rada Opšti i Ofajn se ne mogu preimenovati.

## Ofajn način rada

 **Napomena:** Vaša igračka konzola mora da bude uključena da biste koristili ovu funkciju. Ne uključujte igračku konzolu ako je zabranjena upotreba bežičnih uređaja ili ako njihova upotreba može da prouzrokuje smetnje ili opasnost.


Ofajn način rada Vam omogućava da svoju igračku konzolu koristite i bez povezivanja na GSM mrežu mobilne telefonije, da biste igrali igrice, slušali muziku ili radio.

 **Upozorenje:** Dok ste u Ofajn načinu rada, niste u mogućnosti da upućujete nikakve telefonske pozive, ni pozive za hitne slučajeve, kao niti da koristite druge funkcije koje zahtevaju priključenost na mrežu.

### 1 Idite u **Meni**→ **Nač. rada**.

U listi načina rada, dođite do *Ofajna* i odaberite

**Opcije**→ *Aktiviraj*.

- 2 Pritisnite **Da**. Igračka konzola se restartuje i GSM mreža se isključuje, što vidite po oznaci  u indikatoru jačine signala. Stopirani su svi signali GSM telefona prema i iz vaše igrčke konzole.



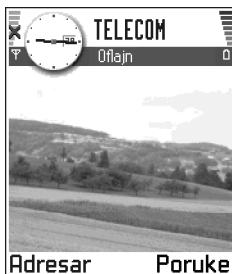
**Savet!** Kratko pritisnite glavni prekidač da otvorite listu raspoloživih načina rada, dodite do *Oflajn* i odaberite *OK*.



**Napomena:** Ako je do isključenja Bluetooth funkcije došlo usled prelaska u *Oflajn* način rada, moraćete Bluetooth reaktivirati ručno. Vidite 'Bluetooth podešavanja', str. 118.




**Napomena:** U zonama u kojima je zabranjena upotreba mobilnih telefona, može biti zabranjena i upotreba Bluetooth veza i radija. Zato pre upotrebe Bluetooth veze ili radija, proverite sa relevantnim službenim licima.



- 3 Pritisnite **Da**. Igračka konzola se restartuje i ponovo omogućava GSM bežične veze (pod uslovom da je jačina signala dovoljna).

## Prilagođavanje Oflajn načina rada

- 1 U listi načina rada, dodite do *Oflajn* i odaberite **Opcije** → *Personalizuj*. Otvara se lista parametara načina rada.
- 2 Dodite do parametra koji želite da promenite i pritisnite  da otvorite moguće opcije:
  - *Jačina zvona* - Za podešavanje jačine zvučnih signala poruke koje stižu preko Bluetooth veze.
  - *Zvučni signal poruke* - Za podešavanje zvučnog signala poruke koje stižu preko Bluetooth veze.
  - *Upozor. vibracijom* - Za podešavanje igrčke konzole da se oglašava vibriranjem na dolazne Bluetooth poruke.
  - *Tonovi tastature* - Za podešavanje jačine tonova tastature.
  - *Tonovi upozorenja* - Da podesite zvučni signal upozorenja, recimo, kada se baterija prazni.
  - *Ime načina rada* - Režimu rada *Oflajn* ne možete menjati ime.

## Izlazak iz Oflajn načina rada

- 1 Idite u **Meni** → **Nač. rada**.
- 2 U listi načina rada dodite do nekog drugog a ne *Oflajn* pa odaberite **Opcije** → *Aktiviraj*.



# 11. Kalendar



**Napomena:** Vaša igračka konzola mora da bude uključena da biste koristili ovu funkciju. Ne uključujte igračku konzolu ako je zabranjena upotreba bežičnih uređaja ili ako njihova upotreba može da prouzrokuje smetnje ili opasnost.



Idite u **Meni** → **Kalendar**.

U Kalendaru možete voditi evidenciju svojih zakazanih obaveza, sastanaka, rođendana, godišnjica i drugih događaja. Možete podesiti i alarm, zvučno upozorenje, da Vas podseti na predstojeći događaj.

Kalendar koristi zajedničku memoriju. Vidite 'Zajednička memorija', str. 16.

## Formiranje stavki kalendara

- 1 Izaberite **Opcije** → *Nova stavka* pa odaberite:
  - *Sastanak*, da Vas podseti na sastanak zakazan za određeni datum i vreme.
  - *Podsetnik*, za unos opšte stavke za neki dan.
  - *Godišnjica*, da Vas podseti na rođendane i važne datume. Stavke tipa godišnjica se ponavljaju svake godine.

- 2 Popunite polja; vidite deo 'Polja stavke kalendara', str. 95. Po poljima se krećete pomoću kontrolera. Za prelazak sa velikih na mala slova i obratno pritisnite .
- 3 Da stavku memorišete, pritisnite **Urađeno**.


Sastanak	
Predmet	<b>Zubar</b>
Mesto	
Vreme početka	<b>08.00</b>
Opcije	▼ Urađeno


## Izmene stavki kalendara

Opcije pri izmenama stavke kalendara: *Obrisi, Pošalji, Pomoć i Izadi*.




- 1 U Dnevnom pregledu dođite do željene stavke i pritisnite da je otvorite.
- 2 Izmenite polja stavke i pritisnite **Urađeno**.
  - Ako vršite izmene stavke sa ponavljanjem, izaberite i kako će se izmene primenjivati: *Kompletno* – sva ponavljanja stavke se menjaju / *Samo ovo* – menja se samo trenutna stavka.


## Brisanje stavki kalendara

- U Dnevnom pregledu dođite do stavke koju želite da obrišete i odaberite **Opcije** → **Obrisi** ili pritisnite . Pritisnite **Da** da to potvrdite.
- Ako brišete stavku sa ponavljanjem, izaberite i kako će se izmena primenjivati: *Kompletno* - sva ponavljanja stavke se brišu / *Samo ovo* - briše se samo trenutna stavka.




 **Primer:** Čas koji imate svake nedelje je otkazan. Podesili ste kalendar da Vas upozorava svake nedelje. Odaberite *Samo ovo* i kalendar će Vas podsetiti naredne nedelje.

## Polja stavke kalendara

- *Predmet / Povod* - Upišite opis događaja.
- *Mesto* - mesto sastanka, nije obavezno.
- *Vreme početka, Vreme završetka, Datum početka i Datum završetka.*
- *Alarm* - Pritisnite  da otvorite polja za *Vreme alarma i Datum alarma.*
- *Ponavljanje* - Pritisnite  da izabrano promenite u stavku sa ponavljanjem. U Dnevnom pregledu se pojavljuje sa ikonicom .

 **Primer:** Opcija sa ponavljanjem je praktična za događaje koji se ponavljaju, čas svake nedelje, sastanak svakog meseca ili svakodnevne stvari koje treba zapamtiti.

- *Ponavljase do* - Možete postaviti do kog datuma se data stavka ponavlja.
- *Usaglašavanje* - Ako odaberete *Privatno* po izvršenom usaglašavanju stavku ćete moći videti samo Vi a ne ostali koji imaju onlajn, direktan pristup za pregled kalendara. Ovo je korisno kada, recimo usaglašavate svoj kalendar sa kalendarom u kompatibilnom računaru na poslu. Ako odaberete *Javno* stavka kalendara se prikazuje svima koji imaju pristup pregledu kalendara. Ako odaberete *Isključeno* stavka se neće kopirati u računar kada vršite usaglašavanje kalendara.





 **Prečica:** Da unesete stavku kalendara, pritisnite bilo koji taster (  -  ) u bilo kom pregledu kalendara. Otvara se stavka tipa sastanak i ono što unosite se upisuje u polje *Predmet*.

## Pregledi kalendara

Opcije u raznim pregledima kalendara: *Otvori, Nova stavka, Sedmični pregled / Mesečni pregled, Obrisi, Idi na datum, Pošalji, Podešavanja, Pomoć i Izadi.*

## Mesečni pregled

**Ikonice usaglašavanja** u mesečnom pregledu:

-  - *Privatno*,
-  - *Javno*,
-  - *Isključeno* i
-  - za dan postoji više od jedne stavke.

U mesečnom pregledu jedan red odgovara jednoj sedmici. Aktuelni datum je podvučen. Datumi za koje postoje stavke kalendara markirani su malim trouglom u donjem desnom uglu. Oko trenutno odabranog datuma pojavljuje se okvir.

maj						
15.05.2002						
po	ut	sr	če	pe	su	ne
18	29	30	1	2	3	4
19	6	7	8	9	10	11
20	13	14	15	16	17	18
21	20	21	22	23	24	25
22	27	28	29	30	31	1
23	3	4	5	6	7	8
Opcije			Nazad			

- Da otvorite dnevni pregled, dodite do željenog datuma i pritisnite .
  - Da pređete na određeni datum, odaberite **Opcije** → *Idi na datum*. Napišite datum i pritisnite **OK**.
- Savet!** Ako pritisnete u mesečnom, sedmičnom ili dnevnom pregledu, automatski se markira tadašnji datum.

**Ikone stavki kalendara** u dnevnom i sedmičnom pregledu:

- Sastanak,
- Podsetnik i
- Godišnjica.

## Sedmični pregled

U sedmičnom pregledu stavke kalendara za odabranu sedmicu prikazuju se u sedam dnevnih kućica. Aktuelni dan je podvučen. Podsetnice i godišnjice su postavljene pre 8 časova. Sastanci su obeleženi trakama u boji prema vremenima početka i završetka.

- Da vidite ili izmenite neku stavku, dodite do ćelije koja sadrži stavku i pritisnite da otvorite dnevni pregled, zatim dodite do stavke i pritisnite da je otvorite.

20. sedmica						
15.05.2002						
po	ut	sr	če	pe	su	ne
8:00						
9:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						
14:00						
Opcije			Nazad			



## Dnevni pregled

U dnevnom pregledu možete videti stavke kalendara za odabrani dan. Stavke su grupisane po vremenima početka. Podsetnice i godišnjice su postavljene pre 8 časova.

- Da otvorite neku stavku za unos izmena, dodite do nje i pritisnite .

sreda	
15.05.2002	
Rezervisati k...	
8:00	
9:00	
10:00	
11:00	
12:00	Ručak
13:00	
14:00	
Opcije	Izadi





- Pritisnite  da pređete na naredni dan, ili pritisnite  da pređete na prethodni.

### Podešavanje pregleda kalendara

Izaberite **Opcije** → *Podešavanje* i odaberite:

- *Primarni pregled* - Da odaberete vrstu pregleda koji će se prvi otvarati kada otvorite Kalendar.
- *Sedmica počinje u:* - Da promenite dan kojim počinje sedmica.
- *Format sed. pregleda* - Da promenite naslov sedmičnog pregleda; redni broj sedmice ili datumski raspon.

### Postavljanje alarma kalendara

- 1 Kreirajte novu stavku tipa sastanak ili godišnjica, ili otvorite neku postojeću.
- 2 Dodite do **Alarm** i pritisnite  da otvorite polja za *Vreme alarma* i *Datum alarma*.
- 3 Postavite vreme i datum alarma, upozorenja.
- 4 Pritisnite **Urađeno**. Indikator alarma  se prikazuje pored stavke u dnevnom pregledu.

### Prekidanje alarma kalendara

- Alarm traje jedan minut. U toku alarma pritisnite **Stop** da alarm prekinete. Ako pritisnete bilo koji drugi taster, alarm se samo odlaže.


### Slanje stavki kalendara

- U dnevnom pregledu dođite do stavke koju želite da pošaljete i odaberite **Opcije** → *Pošalji*. Zatim odaberite način slanja; opcije su: *Kao SMS*, *Kao e-mail* (na raspolaganju jedino ako su postavljena pravilna podešavanja, parametri za e-mail), *Kao Bluetooth*. Za dodatne informacije pogledajte poglavlje 'Poruke', kao i 'Slanje podataka preko Bluetooth', str. 119.

### Data Import

Podatke iz kalendara, adresara i lista obaveza (rokovnika) iz brojnih modela Nokia mobilnih telefona možete prebaciti u svoju igračku konzolu koristeći programski paket PC Suite for Nokia N-Gage i programski modul Data Import. Uputstva za korišćenje programskog paketa se nalaze u okviru onlajn pomoći samog programa PC Suite.

# 12. Ekstra i Mediji

 **Napomena:** Konzola mora biti uključena da bi se mogle koristiti funkcije iz foldera **Ekstra** i **Mediji**. Ne uključujte igračku konzolu ako je zabranjena upotreba bežičnih uređaja ili ako njihova upotreba može da prouzrokuje smetnje ili opasnost.

## Omiljeno

➔ Idite u **Meni** → **Ekstra** → **Omiljeno**.



Omiljeno možete koristiti za smeštanje prečica, putanja do omiljenih slika, video klipsova, napomena, audio datoteka, veb markera i memorisanih veb strana.

Opcije u glavnom prikazu


Omiljeno: *Otvori, Izmeni ime prečice, Ikonica prečice, Obriši prečicu, Premesti, Redni prikaz | Mrežasti prikaz, Pomoć i Izadi.*

Podrazumevane prečice:



- otvara editor Beležnica,



- otvara Kalendar sa trenutnim datumom,  - otvara Primljeno u modulu Poruke.

## Dodavanje prečica

Prečice se mogu dodati samo iz same aplikacije. Ovu mogućnost nemaju sve aplikacije.

- 1 Otvorite aplikaciju i dođite do stavke koju želite da dodate u Omiljeno kao prečicu.
- 2 Izaberite **Opcije** → *Dodaj u Omiljeno* i pritisnite **OK**.




**Napomena:**

Prečica u Omiljeno se automatski ažurira ako stavku na koju ona upućuje premestite, na primer, iz jednog foldera u drugi.



U Omiljeno:

- **Da otvorite neku prečicu**, dođite do ikonice, pa pritisnite . Datoteka se otvara u odgovarajućoj aplikaciji.
- **Da obrišete prečicu**, dođite do prečice koju želite da uklonite i odaberite **Opcije** → *Obriši prečicu*. Uklanjanje prečice ne utiče na samu datoteku do koje prečica vodi.
- **Da promenite naslov prečice**, odaberite **Opcije** → *Izmeni ime prečice*. Napišite novo ime. Ova izmena utiče samo na prečicu, a ne na datoteku niti stavku do koje ona vodi.

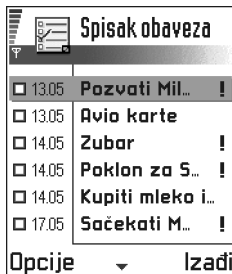
## Obaveze


➡ Idite u **Meni**→ **Ekstra**→ **Obaveze**.



U modulu Obaveze možete održavati listu stvari koje morate uraditi.

Lista obaveza koristi zajedničku memoriju. Vidite *'Zajednička memorija'*, str. 16.



- 1 Da započnete unos podsetnice za obavezu, pritisnite bilo koji taster (100 - 000). Otvara se editor i iza slova koje ste uneli trepće kursor.
- 2 Napišite obavezu u polje *Predmet*. Pritisnite \* da unesete specijalne karaktere.
  - Da podesite datum obeveze, dođite do polja *Rok* i unesite datum.
  - Da postavite prioritet obaveze, dođite do polja *Prioritet* i pritisnite 0.
- 3 Da memorišete obavezu, pritisnite **Urađeno**.  
 **Napomena:** Ako obrišete sve karaktere i pritisnete **Urađeno** prethodno memorisana napomena će se obrisati.

- Da otvorite neku obevezu, dođite do nje pa pritisnite 0.
- Da obrišete obavezu, dođite do nje i odaberite **Opcije**→ *Obriši* pritisnite 0.

- Da obavezu označite kao izvršenu, dođite do nje i odaberite **Opcije**→ *Označi kao završ.*
- Da obnovite obavezu, odaberite **Opcije**→ *Označi kao nezavrš.*

**Ikonice prioriteta:** ! - Visok, — - Nizak i (bez ikonice) - Normalan.


**Ikonice statusa:** ☑ - zadatak završen, odnosno ☐ - zadatak nije završen.







## Kalkulator




➡ Idite u **Meni**→ **Ekstra**→ **Kalkulator**.

Opcije u Kalkulatoru: *Poslednji rezultat, Memorija, Obriši ekran, Pomoć i Izadi.*

- 1 Unesite prvi broj proračuna. Pritisnite 0 da grešku u broju obrišete.
  - 2 Dođite do računске operacije i pritisnite 0 da je odaberete.  
Koristite + za sabiranje, - za oduzimanje, x za množenje ili ÷ za deljenje.
  - 3 Unesite drugi broj.
  - 4 Da sprovedete operaciju, dođite do = i pritisnite 0.
-  **Napomena:** Kalkulator je ograničene tačnosti i može doći do grešaka u zaokruživanju, posebno kod dugih deljenja.
- Za decimalni zarez, pritisnite #0.
  - Pritisnite i držite 0 da obrišete rezultat prethodnog proračuna.


- Pomoću  i  pregledate prethodne proračune i krećete se po listu.
  - Odaberite  da broj ubacite u memoriju; označava se sa **M**. Da preuzmete broj iz memorije, odaberite . Da neki broj obrišete iz memorije, odaberite **Opcije** → *Memorija* → *Obrisi*.
  - Da preuzmete rezultat poslednjeg proračuna, odaberite **Opcije** → *Poslednji rezultat*.
-  **Savet!** Pritiskajte  za kretanje po računskim operacijama. Primetićete promene izbora u operacijama.

## Konverter

 Idite u **Meni** → **Ekstra** → **Konverter**.







U modulu Konverter možete mere kao što je *Dužina* pretvarati iz jedne jedinice (*jard*) u druge (*metara*).


 **Napomena:** Konverter je ograničene tačnosti i može doći do grešaka u zaokruživanju.

## Konverzija mernih jedinica

Opcije u Konverteru: *Izaberi jedinicu* / *Promeni valutu*, *Vrsta konverzije*, *Kursevi valuta*, *Pomoć* i *Izadi*.


- 1 Dodajte do polja *Vrsta* i pritisnite  da otvorite listu mera. Dodajte do mere koju želite da koristite i pritisnite **OK**.


- 2 Dodajte do prvog polja, *Jedinica* i pritisnite  da otvorite listu raspoloživih jedinica mere. Odaberite jedinicu iz koje želite da izvršite konverziju i pritisnite **OK**.  
Dodajte do narednog polja, *Jedinica* i odaberite jedinicu u koju želite da izvršite konverziju.
- 3 Dodajte do prvog polja, *Količina* i unesite iznos koji želite da konvertujete. Drugo polje, *Količina* se automatski menja i prikazuje konvertovani iznos.  
Pritisnite  za decimalni zarez, a  za +, - (za temperaturu), odnosno **E** (eksponent).

 **Napomena:** Smer konverzije se menja ako vrednost unesete u drugo polje *Količina*. Rezultat se prikazuje u prvom polju *Količina*.


## Postavljanje osnovne valute i kursa


Pre nego što budete mogli da sprovedite konverzije valuta, morate odabrati osnovnu valutu i kurseve.

 **Napomena:** Kurs osnovne valute je uvek 1. Osnovna valuta određuje kurseve ostalih valuta.


- 1 Odaberite *Valute* και πρώτυ μερε ι οδαβεριτε **Opcije** → *Kursevi valuta*. Otvara se lista valuta a trenutnu osnovnu valutu vidite na vrhu.
  - 2 Da promenite osnovnu valutu, dodajte do neke od valuta i odaberite **Opcije** → *Post. za osnovnu v.*
-  **Napomena:** Kada promenite osnovnu valutu, svi ranije postavljani kursevi valuta prelaze u **0** i morate uneti nove.

- 3 Dodajte kurseve (vidite primer), dođite do valute i ukucajte novi kurs, tj. koliko jedinica te valute odgovara jednoj jedinici osnovne valute koju ste odabrali.
- 4 Pošto postavite sve potrebne kurseve valuta, možete sprovesti konverzije valuta; vidite 'Konverzija mernih jedinica', str. 100.

 **Primer:** Ako ste evro (EUR) postavili za osnovnu valutu, britanska funta (GBP) će biti približno 1,63575 EUR. Tako, 1,63575 ćete napisati kao kurs za britansku funtu (GBP).




 **Savet!** Da promenite ime neke valute, idite u Kursevi valuta, dođite do date valute i odaberite **Opcije**→ *Preimenuj valutu*.

## Beležnica

 Idite u **Meni**→ **Ekstra**→ **Beležnica**.




Beležnicu možete povezati sa Omiljeno i slati napomene drugim kompatibilnim uređajima. Tekstualne datoteke (formata .txt) koje primete možete memorisati u Beležnicu.

- Pritisnite  -  da započnete pisanje. Pritisnite  da slova obrišete. Pritisnite **Urađeno** da tekst sačuvate.

## Sat



 Idite u **Meni**→ **Ekstra**→ **Sat**.


Opcije u Satu:


*Postavi alarm, Promeni alarm, Ukloni alarm, Podešavanja, Pomoć i Izadi.*

## Promene podešavanja sata

- Da promenite vreme ili datum, uđite u Sat pa odaberite **Opcije**→ *Podešavanja*. Da promenite vrstu sata koji se prikazuje u pasivnom režimu, dođite u *Datum i vreme* odaberite *Vrsta sata*→ *Analogni* ili *Digitalni*.

## Postavljanje alarma

- 1 Da postavite novi alarm, odaberite **Opcije**→ *Postavi alarm*.
- 2 Unesite vreme za alarm i pritisnite **OK**. Kada je alarm aktiviran, prikazuje se indikator .

 **Napomena:** Sat sa alarmom radi i kada je igračka konzola isključena.

- Da poništite alarm, idite u Sat i odaberite **Opcije**→ *Ukloni alarm*.

## Isključivanje alarma

- Da isključite alarm, pritisnite **Stop**.
- Kad se aparat oglašava alarmom, pritisnite bilo koji taster, ili pritisnite **Ponovi** da alarm prekinete na pet

minuta, posle čega se alarm oglašava ponovo. Ovo možete ponavljati najviše pet puta.

Ako je u vreme podešeno za alarm igračka konzola isključena, ona će se uključiti i oglasiti alarmom. Ako pritisnete **Stop** igračka konzola pita da li želite da je aktivirate za telefonske pozive. Pritisnite **Ne** da konzolu isključite, ili **Da** da omogućite prijem i upućivanje poziva.



**Napomena:** Ne priskakajte **Da** ako je zabranjena upotreba bežičnih uređaja ili ako njihova upotreba može da prouzrokuje smetnje ili opasnost.

## Kompozitor



Iđite u **Meni** → **Mediji** → **Kompozitor**.



Kompozitor Vam omogućava kreiranje sopstvenih tonova zvona. Imajte na umu da se uobičajeni ton zvona ne može menjati.

Opcije u glavnom prikazu

Kompozitor: *Otvori, Novi ton, Obriši, Markiraj/Demarkiraj, Preimenuj Dupliraj, Pomoć i Izadi.*

- 1 Odaberite **Opcije** → *Novi ton* da otvorite editor i počnete komponovanje.

Opcije u toku

komponovanja: *Sviraj, Ubaci simbol, Stil, Tempo, Jačina, Pomoć i Izadi.*

- Pomoću tastera unosite note i pauze. Vidite tabelu. Ili, odaberite **Opcije** → *Ubaci simbol* da otvorite listu nota i pauza.

Podrazumevana dužina note je 1/4.

- Da ton čujete, pritisnite ili odaberite **Opcije** → *Sviraj*. Da prekinete preslušavanje, pritisnite **Stop**.
- Da podesite jačinu zvuka, odaberite **Opcije** → *Jačina*, pre nego što započnete reprodukciju.
- Da podesite tempo odaberite **Opcije** → *Tempo*. Da postepeno ubrzavate ili usporavate tempo, pritisakajte , odnosno . Tempo se meri u taktovima u minutu.

Najbrži je 250 taktova, podrazumevani za nove melodije je 160 taktova a najsporiji je 50 taktova.

- Da istovremeno odaberete više nota i pauza, pritisnite i držite i istovremeno pritisnite i držite ili .
  - Da na melodiju primenite različite stilove izvođenja, odaberite jedni ili više nota, pa zatim odaberite **Opcije** → *Stil* → *Legato* - note se izvode povezano i ujednačeno, ili *Stakato* - note se izvode razdvojeno i odsečno.
  - Da notu(e) povisite ili snizite pola stupnja na notnoj lestvici, dodite do nje i pritisnite ili .
  - Za C#, pritisnite i držite i istovremeno .
- 2 Da sačuvate, pritisnite **Nazad**.

Taster	Nota	Taster i funkcija
	c	Skraćuje u koracima dužinu odabrane note ili pauze.
	d	Produžava u koracima dužinu odabrane note ili pauze.
	e	Unos pauze.
	f	Pritisnite  da otvorite listu nota i pauza.
	g	Promena oktave; sve odabrane note i pauze se pomeraju za jednu oktavu.
	a	Brisanje odabranih nota.
	b	Dugi pritisak tastera  -  produžava (dodaje se tačka) notu ili pauzu, odnosno skraćuje produženu notu.

## Diktafon

➡ Idite u **Meni**→ **Mediji**→ **Diktafon**.



Opcije u Diktafonu: *Otvori, Snimi audio klips, Obriši, Premesti u aparat, Premesti u karticu, Markiraj/Demarkiraj, Preimenuj klips, Pošalji, Dodaj u Omiljeno, Podešavanje, Pomoć i Izadi.*

Diktafon Vam omogućava snimanje telefonskih razgovora i govornih podsetnica. Ako snimate telefonski razgovor, u toku snimanja će obe strane čuti tonski signal na svakih pet sekundi.



**Napomena:** Pridržavajte se svih lokalnih zakona koji regulišu snimanje poziva. Ne koristite ovu mogućnost protivzakonito.

- Odaberite **Opcije**→ *Snimi audio klips* pa dođite do neke od funkcija i pritisnite da je odaberete. Koristite: - da snimate, - da napravite pauzu, - da zaustavite, - da brzo premotate napred, - da brzo premotate nazad, ili - da slušate otvorenu zvučnu datoteku.



**Napomena:** Diktafon se ne može koristiti dok je aktivna data ili GPRS veza.




# 13. Servisi (XHTML)



**Napomena:** Vaša igračka konzola mora da bude uključena da biste koristili ovu funkciju. Ne uključujte igračku konzolu ako je zabranjena upotreba bežičnih uređaja ili ako njihova upotreba može da prouzrokuje smetnje ili opasnost.



Idite u **Meni** → **Mediji** → **Servisi** ili pritisnite i držite  u pasivnom režimu.

Razni provajderi servisa poseduju na Internetu prezentacije posebno namenjene korisnicima mobilnih uređaja nudeći usluge kao što su novosti, izveštaji o vremenu, bankarske transakcije, redovi letenja, zabava i igre. Koristeći XHTML pretraživač takve servise možete pratiti kao WAP strane pisane u WML jeziku, kao XHTML strane pisane u XHTML jeziku, ili mešavinom oba jezika.



**Glosar:** XHTML pretraživač podržava stranice pisane u Extensible Hypertext Markup Language (XHTML) kao i u Wireless Markup Language (WML) jeziku.



**Napomena:** Za raspoloživost servisa, kao i za način plaćanja i cene, proverite kod svog lokalnog operatora celularne mreže ili provajdera servisa. Provajderi će Vam takođe dati i uputstva o korišćenju njihovih servisa.

## Osnovni koraci za pristup

- Memorišite parametre neophodne za pristup servisu koji želite da koristite. Pogledajte naredno poglavlje 'Podešavanje igračke konzole za pretraživanje'.
- Upostavite vezu sa servisom. Vidite str. 105.
- Započnite pretraživanje sadržaja strana. Vidite str. 106.
- Završite vezu sa servisom. Vidite str. 109.

## Podešavanje igračke konzole za pretraživanje

### Primanje parametara u okviru smart poruke

Parametre servisa možete primiti i u posebnoj kratkoj poruci, tzv. smart poruci, od operatora mreže ili od provajdera koji nudi dati servis. Vidite 'Primanje smart poruka', str. 79. Za detaljnije informacije obratite se svom operatoru mreže ili provajderu, ili posetite Nokia.com ([www.nokia.com](http://www.nokia.com)).



**Savet!** Parametri se mogu naći i na Internet veb sajtu, na primer operatora mreže ili provajdera servisa.



## Ručno unošenje parametara




Pridržavajte se instrukcija koje dobijete od svog provajdera.



- 1 Idite u **Podešav.** → *Podešavanja veze* → *Pristupne tačke* i definišite parametre pristupne tačke. Vidite '*Podešavanja veze*', str. 43.
- 2 Idite u **Servisi** → **Opcije** → *Dodaj marker*. Napišite ime za marker i adresu strane koja je definisana za trenutnu pristupnu tačku.

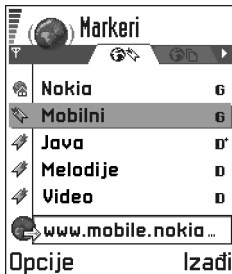
## Uspostavljanje veze

Pošto memorišete sve neophodne parametre veze, možete pristupiti stranicama.


Postoje tri različita načina pristupanja stranicama:

- Odaberite početnu stranu (houmpejdž) () svog provajdera,
- izaberite marker u prikazu Markeri, ili
- pomoću tastera  -  napišite adresu servisa. Tada se aktivira polje Idi na u dnu displeja i pisanje adrese možete nastaviti u njemu.


 **Savet!** Da pristupite prikazu Markeri u toku pretraživanja, pritisnite i držite . Da se vratite u




prikaz pretraživača, odaberite **Opcije** → *Na prethodnu str.*


Pošto odaberete stranu ili napišete adresu, pritisnite  da započnete preuzimanje strane. Vidite i '*Indikatori veze za prenos podataka*', str. 10.


## Bezbednost veze

Ako je ikonica sigurne veze  prikazana u toku veze, prenos podataka između konzole i mrežnog prolaza, gejtveja ili servera je šifrovan.

 **Napomena:** Međutim, ikonica sigurne veze ne znači da je i prenos podataka između gejtveja, mrežnog prolaza, i servera (mesta na kome se čuvaju zahtevani podaci) takođe bezbedan.


## Pregled markera


 **Glosar:** Marker sadrži Internet adresu (obavezno), ime markera, WAP pristupnu tačku i, ako to servis zahteva, korisničko ime i lozinku.

 **Napomena:** U vašoj konzoli su možda već instalisane adrese Internet sajtova koji nisu ni u kakvoj vezi sa firmom Nokia. Nokia ne odobrava niti garantuje za ove sajtove. Ako se odlučite da im pristupite potrebno je da preduzmete svu predostrožnost u smislu bezbednosti i sadržaja kao i za bilo koji drugi sajt.

Opcije u prikazu Markeri (izabran marker ili folder): *Otvori, Preuzmi, Na prethodnu str., Pošalji, Idi na URL adresu / Nađi marker, Dodaj marker, Izmeni, Obriši, Čitaj servisne por., Raskini vezu, Premesti u folder, Novi folder, Markiraj/Demarkiraj, Preimenuj, Obriši keš, Detalji, Dodaj u Omiljeno, Podešavanja, Pomoć i Izadi.*

U prikazu Markeri možete videti markere koji vode različitim vrstama strana. Markeri su označeni sledećim ikonicama:

 - Početna strana definisana za pristupnu tačku. Ako za pretraživanje koristite drugu pristupnu tačku, prema tome se menja i početna strana.



 - Poslednja posećena strana. Kada konzola raskine vezu sa servisom, adresa poslednje posećene strane ostaje u memoriji sve dok se u toku naredne veze ne poseti nova.

 - Marker koji prikazuje naziv.

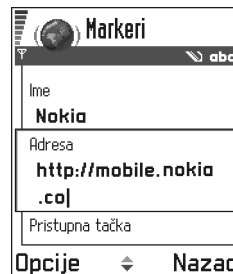
Dok se krećete po markerima, adresu istaknutog markera možete videti u polju *Idi na* u dnu displeja.

## Ručno dodavanje markera

1 U prikazu Markeri odaberite **Opcije**→ *Dodaj marker*.

2 Započnite popunjavanje polja. Samo adresa mora biti definisana. Ako se ne odredi neka druga, markeru se dodeljuje primarna, podrazumevana pristupna tačka. Pritisnite  da unesete specijalne karaktere kao što su */, ., : i @*. Pritisnite  da slova obrišete.

3 Izaberite **Opcije**→ *Sačuvaj* da marker memorišete.



## Slanje markera

• Da neki marker pošaljete, dođite do njega i odaberite **Opcije**→ *Pošalji*→ *Kao SMS*.

## Pretraživanje

Nove veze, linkovi su na stranama plavi i podvučeni, a već posećeni linkovi su purpurni. Slike koje služe kao linkovi su uokvirene plavo.

Opcije u toku pretraživanja: *Otvori, Servisne opcije, Markeri, Istorija, Idi na URL adresu, Vidi sliku, Čitaj servisne por., Sačuvaj kao marker, Pošalji marker, Ažuriraj, Raskini vezu, Prikaži slike, Obriši keš, Sačuvaj stranicu, Nađi, Detalji, Sesija, Bezbednost, Podešavanja, Pomoć i Izadi.*


## Tasteri i komande koje se koriste u pretraživanju

- Da otvorite neki link, odaberite ga i pritisnite .
- Za prelistavanje koristite taster kontroler.
- Da u neko polje unesete slova i brojeve, koristite tastere  - . Pritisnite  da unesete specijalne karaktere kao što su /, ., : i @. Pritisnite  da slova obrišete.
- Da u toku pretraživanja odete na prethodnu stranu, pritisnite **Nazad**. Ako **Nazad** nije na raspolaganju, odaberite **Opcije** → *Istorija* da vidite hronološku listu stranica koje ste posetili tokom sesije. Istorija se uvek briše kada se završi sesija pretraživanja.
- Da štiklirate kućice i izvršite izbor, pritisnite .
- Da preuzmete najnovije sadržaje sa servera, odaberite **Opcije** → *Ažuriraj*.
- Da otvorite podlistu komandi ili opcija trenutne veb strane, odaberite **Opcije** → *Servisne opcije*.
- Pritisnite  da napustite veb stranicu i prekinete pretraživanje.



## Pregled novih servisnih poruka u toku pretraživanja

Da u toku pretraživanja preuzmete i pogledate nove servisne poruke:

- 1 Odaberite **Opcije** → *Čitaj servisne por.* (prikazuje se samo ako ima novih poruka).
- 2 Dodajte do poruke i pritisnite  da je preuzmete i otvorite.

Za više informacija o servisnim porukama vidite 'Servisne poruke', str. 80.

## Memorisanje markera

- Da marker memorišete u toku pretraživanja, odaberite **Opcije** → *Sačuvaj kao marker*.
- Da memorišete marker koji ste primili kao smart poruku, otvorite je u *Primljeno* modula *Poruke* pa odaberite **Opcije** → *Sačuvaj u markere*. Vidite i 'Primanje smart poruka', str. 79.

## Pregled sačuvanih stranica

Ako redovno pretražujete stranice sa informacijama koje se ne menjaju često, možete ih sačuvati pa ih kasnije pretraživati "oflajn", tj. bez povezivanja.

Opcije u prikazu Sačuvane stranice: *Otvori, Na prethodnu str., Ažuriraj, Obriši, Čitaj servisne por., Raskini vezu, Premesti u folder, Novi folder, Markiraj/Demarkiraj, Preimenuj, Obriši keš, Detalji, Dodaj u Omiljeno, Podešavanje, Pomoć i Izadi.*

- Da stranicu memorišete, u toku pretraživanja odaberite **Opcije**→**Sačuvaj stranicu**.

Sačuvane stranice su označene sledećim ikonicama:



- Sačuvana veb stranica.

U prikazu Sačuvane stranice možete takođe formirati i nove foldere da u njima čuvate te stranice.

Folderi su označeni sledećim ikonicama:



- Folder koji sadrži sačuvane veb stranice

- Da otvorite prikaz Sačuvane stranice, u prikazu Markeri pritisnite . U prikazu Sačuvane stranice pritisnite da otvorite neku sačuvanu stranicu.



Ako želite da započnete povezivanje na veb servis i stranicu preuzmete ponovo, odaberite **Opcije**→**Ažuriraj**. Stranice takođe možete razvrstati po folderima.



**Napomena:** Pošto stranicu učitate ponovo, konzola ostaje onlajn, tj. povezana.

## Preuzimanje

Objekte kao što su tonovi zvona, slike, logotipi operatora i video snimci možete preuzimati koristeći pretraživač.

Po preuzimanju, objektima manipulišete odgovarajućim aplikacijama svoje konzole, na primer, preuzete slike će biti sačuvane u **Mediji**→**Slike**.

## Preuzimanje direktno sa veb stranice

Da neki objekat preuzmete direktno sa veb stranice:

- Dodite do odgovarajućeg linka i odaberite **Opcije**→**Otvori**.

## Kupovina



**Napomena:** Institucija zaštite autorskih prava može da sprečava kopiranje, modifikovanje, prenos ili prosleđivanje nekih slika, tonova zvona ili drugog sadržaja.

Da biste preuzeli neki objekat:

- Dodite do odgovarajućeg linka i odaberite **Opcije**→**Otvori**.
- Odaberite opciju Kupi, ako želite da kupite dati objekat.

## Provera nekog objekta pre njegovog preuzimanja

Pre nego što preuzmete neki objekat možete pogledati detalje o njemu. Ti detalji mogu biti cena, kratki opis i veličina.

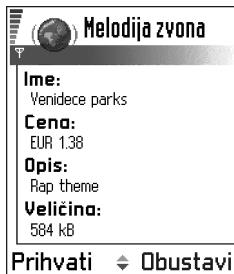


**Napomena:** Proverite sa svojim provajderom da li on nudi ovaj servis.


- Dodite do odgovarajućeg linka i odaberite **Opcije**→ *Otvori*.

Detalji o datom objektu se prikazuju na ekranu vaše konzole.

- Ako želite da preuzmete sadržaj, pritisnite *Prihvati* ili ako želite da odustanete od preuzimanja, pritisnite *Obustavi*.



## Završetak veze

- Izaberite **Opcije**→ *Raskini vezu*, ili
- Pritisnite i držite  da prekinete pretraživanje i da se vratite u pasivni režim.

## Pražnjenje keš memorije

Informacije i servisi kojima pristupate čuvaju se u keš memoriji vaše konzole.




**Napomena:** Ukoliko ste pokušali da pristupite, ili pristupili poverljivim podacima koji zahtevaju unos šifre (npr., vaš bankovni račun), ispraznite keš memoriju svoje konzole posle svake upotrebe. Da ispraznite keš, odaberite **Opcije**→ *Obrisi keš*.



**Glosar:** Keš memorija je baferski memorijski prostor koji se koristi za privremeno smeštanje podataka.

## Podešavanja pretraživača

Izaberite **Opcije**→ *Podešavanja*:

- *Prim. pristupna tačka* – Ako želite da promenite podrazumevanu, primarnu pristupnu tačku pritisnite  da otvorite listu raspoloživih pristupnih tačaka. Istaknuta je trenutna primarna pristupna tačka. Za detaljnije informacije pogledajte '[Podešavanja veze](#)', str. 43.
- *Prikazuj slike* – Odaberite da li želite da u toku pretraživanja gledate i slike. Ako odaberete *Ne*, moći ćete kasnije u toku pretraživanja preuzeti slike kada izaberete **Opcije**→ *Prikaži slike*.
- *Slaganje teksta* – Odaberite *Isključeno* ako ne želite da se tekst automatski prenosi u naredni red, odnosno *Uključeno* ukoliko to želite.
- *Veličina slova* – Možete odabrati pet veličina teksta u pretraživaču: *Najsitnija*, *Sitna*, *Normalna*, *Krupna*, i *Najkrupnija*.
- *Prim. kodni raspored* – Da osigurate da se tekst na stranicama pretraživača ispravno prikazuje, odaberite odgovarajući kodni raspored za jezik.
- *Kolačići* – *Primaj* / *Odbacuj*. Primanje i slanje kolačića možete omogućiti odnosno onemogućiti.
- *Potvrdi slanje DTMF* – *Uvek* / *Samo prvi put*. Pretraživač podržava funkcije kojima možete pristupiti u toku pretraživanja. Možete: obavljati govorne pozive dok se nalazite na nekoj veb stranici, slati DTMF stringove u toku govorne veze, memorisati u Adresar imena i telefonske brojeve sa neke veb stranice. Odaberite da li

želite da se traži potvrda pre nego što vaša konzola pošalje DTMF string u toku govorne veze. Vidite i "DTMF tonovi", str. 20.



# 14. (Java™) Aplikacije



**Napomena:** Vaša igračka konzola mora da bude uključena da biste koristili ovu funkciju. Ne uključujte igračku konzolu ako je zabranjena upotreba bežičnih uređaja ili ako njihova upotreba može da prouzrokuje smetnje ili opasnost.



Idite u **Meni**→ **Ekstra**→ **Aplikacije**.

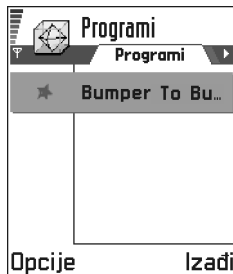
U glavnom prikazu Programi možete otvoriti ili ukloniti Java aplikacije. U prikazu Instalacioni program možete instalirati nove Java aplikacije (nastavci JAD i JAR).



**Napomena:** Vaša igračka konzola podržava J2Micro Edition™ Java aplikacije, programe. Nemojte preuzimati PersonalJava™ aplikacije u svoj aparat pošto se one ne mogu instalirati.

Kada otvorite modul Programi, videćete listu Java aplikacija koje su instalirane u vašoj konzoli.

Opcije u glavnom prikazu Programi: *Otvori, Vidi detalje, Podešavanja, Ukloni, Idi na URL adresu, Ažuriraj, Pomoć i Izadi.*



- Dodite do aplikacije pa odaberite **Opcije**→ *Vidi detalje* da vidite:
  - *Status* - Instalirano, Aktivno ili Preuzeto (prikazuje se samo u prikazu instalacioni program),
  - *Verzija* - broj verzije aplikacije,
  - *Poreklo* - isporučilac ili proizvođač aplikacije,
  - *Veličina* - veličina programske datoteke u kilobajtima,
  - *Vrsta* - kratak opis aplikacije,
  - *URL* - Internet adresa za informacije, i
  - *Podaci* - veličina izlaznih podataka upotrebe aplikacije, npr. rekordi, u kilobajtima.
- Da biste započeli vezu za prenos podataka i videli dodatne informacije o aplikaciji, dodite do nje i odaberite **Opcije**→ *Idi na URL adresu*.
- Da biste započeli vezu za prenos podataka i proverili da li je na raspolaganju novija verzija aplikacije, dodite do aplikacije i odaberite **Opcije**→ *Ažuriraj*.

Programi, aplikacije, koriste zajedničku memoriju. Vidite 'Zajednička memorija', str. 16.

## Instalisanje Java aplikacije

Instalacione datoteke mogu biti prenete u vašu igračku konzolu iz računara, preuzete u toku pretraživanja ili poslate u sklopu multimedija poruke, kao prilog e-mail poruke ili putem Bluetooth veze. Ako za prenos datoteke koristite PC Suite for Nokia N-Gage igračku konzolu, sačuvajte je u folder **c:\nokia\installs** u vašoj konzoli.



**VAŽNO:** Instalirajte samo softver koji dolazi iz izvora koji nudi adekvatnu zaštitu od virusa i drugog štetnog softvera.



**Napomena:** U prikazu instalacioni program možete instalirati Java softver samo sa instalacionih datoteka sa nastavkom .JAD i .JAR.

Opcije u prikazu instalacioni program: *Instališi, Vidi detalje, Ukloni, Pomoć i Izadi.*

- 1 U glavnom prikazu Programi, da biste pogledali instalacione pakete, pritisnite da otvorite prikaz *Preuzeto*.
- 2 Da instalirate aplikaciju, dođite do instalacione datoteke i odaberite **Opcije** → *Instališi*. Ili, potražite u memoriji igračke konzole instalacionu datoteku, odaberite je, pa pritisnite da započnete instalaciju.



**Primer:** Ako ste instalacionu datoteku primili kao prilog uz e-mail, idite u svoju poštu, otvorite e-mail, otvorite prikaz Prilozi, dođite do instalacione datoteke pa pritisnite da započnete instalaciju.

- 3 Pritisnite **Da** da to potvrdite.

Za instalaciju je neophodna datoteka sa nastavkom .JAR. Ako je nema, konzola će tražiti da je preuzmete. Ako nije definisana pristupna tačka za modul Programi, tražiće se da je odaberete. Za preuzimanje .JAR datoteke možda će biti potrebno da unesete korisničko ime i lozinku za pristup serveru. Ove podatke ćete dobiti od isporučioaca ili proizvođača aplikacije.

U procesu instalacije igračka konzola proverava celovitost paketa koji će se instalirati. Igračka konzola prikazuje informacije o proverama koje se sprovode i pruža Vam mogućnost nastavka ili prekida instalacije. Pošto se proverila celovitost softverskog paketa, aplikacija se instalira.

- 4 Igračka konzola Vas obaveštava kada je instalacija završena.

Da posle instalacije otvorite Java aplikaciju, morate preći u glavni prikaz Programi.



**Savet!** U toku pretraživanja, instalacionu datoteku možete preuzeti i odmah instalirati aplikaciju. Imajte međutim na umu da veza sa sajtom ostaje otvorena u toku instalacije.

### Otvaranje Java aplikacije

- Dođite do neke aplikacije u glavnom prikazu Programi i pritisnite da je otvorite.

### Deinstalisanje Java aplikacije

- Odaberite neku aplikaciju u glavnom prikazu Programi i odaberite **Opcije** → *Ukloni*.



## Podešavanja Java aplikacija

Da definišete primarnu pristupnu tačku za preuzimanje nedostajućih komponenata aplikacije, odaberite **Opcije**→ *Podešavanja*→ *Primarna prist. tačka*. Za više informacija o formiranju pristupnih tačaka vidite 'Pristupne tačke', str. 45.

Odaberite neku aplikaciju, zatim odaberite **Opcije**→ *Podešavanja* pa neku od narednih opcija:

- *Pristupna tačka* - Odaberite pristupnu tačku koju želite da aplikacija koristi za preuzimanje dodatnih podataka.
- *Veza na mrežu* - Neke Java aplikacije zahtevaju da se veza za prenos podataka uspostavi sa određenom pristupnom tačkom. Ako nije odabrana nijedna pristupna tačka tražiće se da je odaberete. Raspoložive opcije su:  
*Dopušteno* - Veza se uspostavlja bez obaveštenja.  
*Prvo pitaj* - Od Vas se traži saglasnost pre nego što aplikacija uspostavi vezu.  
*Nije dopušteno* - Povezivanje nije dopušteno.



# 15. Menadžer – instalisanje aplikacija i softvera



**Napomena:** Konzola mora biti uključena da bi se mogle koristiti funkcije iz foldera **Alatke**. Ne uključujte igračku konzolu ako je zabranjena upotreba bežičnih uređaja ili ako njihova upotreba može da prouzrokuje smetnje ili opasnost.





Idite u **Meni** → **Alatke** → **Menadžer**.

U modulu Menadžer možete instalirati aplikacije i programske pakete kao i ukloniti aplikacije iz svoje igračke konzole. Možete i proveriti iskorišćenost memorije.

Opcije u glavnom prikazu

Menadžer: *Vidi detalje, Vidi sertifikat, Instaliraj, Ukloni, Vidi protokol, Pošalji protokol, Detalji memorije, Pomoć i Izadi.*

Kada otvorite modul Menadžer, videćete listu:

- instalacionih paketa koji su sačuvani u Menadžeru,
- delimično instaliranih aplikacija (označene sa ) i
- kompletno instaliranih aplikacija koje možete ukloniti (označene sa )



**Napomena:** U modulu Menadžer možete koristiti samo instalacione datoteke uređaja sa nastavkom .SIS.

- Dođite do instalacione datoteke i odaberite **Opcije** → *Vidi detalje* da vidite *Ime, Verzija, Tip, Veličina, Poreklo i Status* datog programskog paketa.
- Dođite do programskog paketa, pa odaberite **Opcije** → *Vidi sertifikat* da vidite detalje sigurnosnog sertifikata za dati programski paket. Vidite 'Rad sa sertifikatima', str. 50.



**Važno:** Instalirate samo softver čiji izvor nudi adekvatnu zaštitu od virusa i ostalog štetnog softvera.


Nemojte instalirati aplikaciju ako modul Menadžer u toku instalacije prikaže bezbednosno upozorenje.





**Savet!** Da instalirate Java™ aplikacije (datoteke sa nastavcima .JAD i .JAR) idite u Programi. Za dalje informacije pogledajte 'Java™ Aplikacije', str. 111.

## Instalisanje softvera


Možete instalirati aplikacije koje su posebno namenjene za Nokia N-Gage igračku konzolu ili koje odgovaraju Symbian operativnom sistemu. Softverski paket je obično jedna velika komprimovana datoteka koja sadrži datoteke većeg broja komponenta.



 **Napomena:** Ako instalirate program koji nije posebno namenjen za Nokia N-Gage igračku konzolu, on može raditi, ali će izgledati potpuno drugačije od uobičajenih Nokia N-Gage aplikacija.

 **Važno:** Ako instalirate datoteku koja sadrži ažuriranje ili ispravku postojeće aplikacije, prvobitno stanje možete povratiti jedino ako posedujete prvobitnu instalacionu datoteku ili kompletnu rezervnu kopiju uklonjenog softverskog paketa. Da povratite prvobitnu aplikaciju, prvo uklonite postojeću, pa zatim ponovo instalirate aplikaciju sa prvobitne instalacione datoteke ili rezervne kopije.


 **Savet!** Odaberite **Opcije** → *Vidi protokol* da vidite koji su programski paketi instalirani a koji uklonjeni, i kada.

- 1 Instalacioni paketi mogu biti preneti u vašu igračku konzolu iz računara, preuzeti u toku pretraživanja ili poslati u sklopu multimedija poruke, kao prilog e-mail poruke ili putem Bluetooth veze. Ako za prenos datoteke koristite PC Suite for Nokia N-Gage, sačuvajte je u folder **c:\nokia\installs** u svojoj igračkoj konzoli.
- 2 Instalacione pakete možete prenositi u svoju igračku konzolu iz kompatibilnog računara koristeći isporučeni DKE-2 Mini-B USB kabl. Ako za prenos datoteke sa CD-ROM diska u svoju Nokia N-Gage igračku konzolu koristite program Microsoft Windows Explorer, stavite je na memorijsku karticu (jedinica "local disk").
- 3 Otvorite modul Menadžer i odaberite **Opcije** → *Instaliraj* da započnete instalaciju.

Ili, potražite u memoriji konzole, ili na memorijskoj kartici, instalacionu datoteku, odaberite je pa pritisnite  da započnete instalaciju.


 **Primer:** Ako ste instalacionu datoteku primili kao prilog uz e-mail, idite u svoju poštu, otvorite e-mail, otvorite prikaz Prilozi, dođite do instalacione datoteke pa pritisnite  da započnete instalaciju.

U procesu instalacije igračka konzola proverava celovitost paketa koji će se instalirati. Igračka konzola prikazuje informacije o proverama koje se sprovode i pruža Vam mogućnost nastavka ili prekida instalacije. Pošto se proveru celovitosti softverskog paketa, aplikacija se instalira.

 **Savet!** Da instalacioni protokol pošaljete Službi pomoći (help desk) kako bi oni mogli videti šta je instalirano a šta uklonjeno, odaberite **Opcije** → *Pošaljite protokol* → *Kao SMS* ili *Kao e-mail* (na raspolaganju jedino ako su postavljena pravilna podešavanja, parametri za e-mail).

## Uklanjanje softvera

- 1 Da uklonite softverski paket, dođite do njega i odaberite **Opcije** → *Ukloni*.
- 2 Pritisnite **Da** da to potvrdite.

 **Važno:** Ako softver uklonite, možete ga ponovo instalirati jedino ako posedujete prvobitni softverski paket ili rezervnu kopiju uklonjenog paketa. Ako uklonite softverski paket, više nećete moći da otvarate

dokumenta napravljena u njemu. Ako se neki drugi softverski paket oslanja na uklonjeni paket, on može prestati da funkcioniše. Pogledajte dokumentaciju instalisanog softverskog paketa za više detalja.

## Pregled utroška memorije

- Da otvorite prikaz memorije, odaberite **Opcije** → *Detalji memorije*.




**Napomena:** Ako u svojoj igračkoj konzoli imate memorijsku karticu, imate mogućnost dva prikaza memorije; jedan prikaz memorije u konzoli, *Memorija aparata*, a drugi prikaz *Memorijska kartica*. U suprotnom, imaćete samo prikaz *Memorija aparata*.

Kada otvorite bilo koji od prikaza memorije, vaša igračka konzola preračunava količinu slobodne memorije raspoložive za memorisanje podataka i instalisanje novog softvera. U prikazima memorije možete videti utrošak memorije različitih grupa podataka: *Kalendar*, *Adresar*, *Dokumenta*, *Poruke*, *Slike*, *Audio dat*, *Video klipsovi*, *Aplikacije*, *Zauzeta m.* i *Slobodna m.*



**Savet!** Kada memorija igračke konzole postaje popunjena, obrišite neke podatke/datoteke, ili ih prebacite u memorijsku karticu. Vidite i poglavlje 'Defektaža', str. 124.


# 16. Komunikacije

 **Napomena:** Konzola mora biti uključena da bi se mogle koristiti funkcije iz foldera **Alatke**. Ne uključujte igračku konzolu ako je zabranjena upotreba bežičnih uređaja ili ako njihova upotreba može da prouzrokuje smetnje ili opasnost.

 idite u **Meni** → **Alatke** → **Bluetooth**.

Podatke možete iz svoje konzole prenositi u druge kompatibilne uređaje, na primer, telefon ili računar putem Bluetooth veze.


## Bluetooth veza

 **Napomena:** Nokia N-Gage igračka konzola je kompatibilna sa i koristi Bluetooth Specifikaciju verzija 1.1. Međutim, mogućnost kombinovanog rada igračke konzole i drugih proizvoda koji nude Bluetooth bežičnu tehnologiju se ne garantuje i ona zavisi od kompatibilnosti. Za detaljnije informacije o kompatibilnosti Bluetooth uređaja, pogledajte uputstva za korisnika tih proizvoda, ili se obratite proizvođaču.



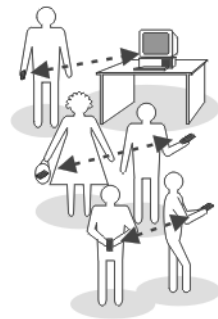
Sa svojim prijateljima koji poseduju iste igre na kompatibilnim uređajima, preko Bluetooth veze možete igrati igre za dva ili više igrača. Vidite **'Igre'**, str. 29. Bluetooth vezu možete koristiti u Oflajn režimu; u ovom

načinu rada igračka konzola ne prima niti upućuje pozive putem mreže bežične telefonije. Vidite **'Oflajn način rada'**, str. 92.

 **Savet!** Preko Bluetooth veze možete igrati igre između dve igračke konzole.

Bluetooth omogućava besplatnu vezu između elektronskih uređaja na uzajamnom rastojanju od maksimalno 10 m. Bluetooth veza se može koristiti za igranje igara, slanje slika, video snimaka, tekstova, vizitkarti, stavki kalendara ili za bežičnu vezu sa uređajima koji podržavaju Bluetooth tehnologiju kao što su računari.

Kako Bluetooth uređaji komuniciraju putem radio talasa, vaša konzola i drugi Bluetooth uređaj ne moraju biti u pravolinijskom vidnom polju.



Dva uređaja se samo moraju nalaziti na međusobnom rastojanju od najviše 10 metara, mada vezu mogu ometati prepreke kao što su zidovi ili drugi elektronski uređaji.

Upotreba Bluetooth funkcija troši bateriju i vreme autonomije konzole će biti skraćeno. Imajte ovo na umu kada obavljate druge radnje svojom konzolom.


Moguće je da postoje ograničenja za upotrebu Bluetooth uređaja. Proverite sa svojim lokalnim vlastima.

## Prvo aktiviranje Bluetooth aplikacije

Kada prvi put aktivirate Bluetooth, od Vas se traži da svojoj konzoli date Bluetooth ime.

- Napišite ime (maksimalno 30 slova), ili prihvatite podrazumevano ime "Nokia N-Gage". Ako šaljete podatke putem Bluetooth veze pre nego što ste svojoj konzoli dali posebno Bluetooth ime, koristiće se podrazumevano ime.

## Bluetooth podešavanja

Da izmenite Bluetooth podešavanja, parametre, dođite do parametra koji želite da izmenite i pritisnite .

- Bluetooth** – Odaberite *Uključeno* ako želite da koristite Bluetooth. Ako Bluetooth postavite na *Isključeno* sve aktivne Bluetooth veze se raskidaju i Bluetooth se ne može koristiti za slanje ili prijem podataka.

- Prikazivanje mog ap.** – Ako odaberete *Vidan svima* vašu igračku konzolu mogu da nađu drugi Bluetooth uređaji pri traženju uređaja. Ako odaberete *Skriven* vašu konzolu ne mogu da nađu drugi uređaji pri traženju uređaja.



### Napomena:

Pošto aktivirate

Bluetooth i promenite *Prikazivanje mog ap.* u *Vidan svima*, vašu konzolu i njeno ime će moći da vide korisnici drugih Bluetooth uređaja.

- Moje Bluetooth ime** – Definišite Bluetooth ime za svoju igračku konzolu. Pošto aktivirate Bluetooth i promenite *Prikazivanje mog ap.* u *Vidan svima*, ovo ime će videti korisnici drugih Bluetooth uređaja.



**Savet!** Pri traženju uređaja, neki Bluetooth uređaji mogu prikazati samo jedinstvene Bluetooth adrese (adrese uređaja). Da saznate jedinstvenu Bluetooth adresu svoje igračke konzole, u pasivnom režimu ukucajte **\*#2820#**.



## Slanje podataka preko Bluetooth




**Napomena:** Jednovremeno možete imati samo jednu aktivnu Bluetooth vezu.

- 1 Otvorite aplikaciju u kojoj se nalazi ono što želite da pošaljete. Na primer, da pošaljete sliku nekom kompatibilnom uređaju, otvorite aplikaciju Slike, a da pošaljete video klips nekom kompatibilnom uređaju, otvorite aplikaciju Video plejer.
- 2 Dodite do onoga što želite da pošaljete, na primer fotografije i odaberite **Opcije**→ *Pošalji*→ *Kao Bluetooth*.



**Savet!** Da pošaljete tekst preko Bluetooth veze (umesto SMS), idite u Beležnica, napišite tekst pa odaberite **Opcije**→ *Pošalji*→ *Kao Bluetooth*.

- 3 Konzola počinje da traži uređaje u dometu. Bluetooth uređaji koji se nalaze unutar dometa počinju da se pojavljuju na displeju jedan po jedan. Vidi se ikonica uređaja, Bluetooth ime uređaja, vrsta uređaja ili nadimak. Upareni uređaji su označeni sa .



**Napomena:** Ako ste već ranije tražili Bluetooth uređaje, prvo se pojavljuje lista prethodno nađenih uređaja. Da započnete novo traženje uređaja, odaberite **Još uređaja**. Ako isključite konzolu, lista


uređaja se briše i neophodno je ponovo sprovesti traženje uređaja pre slanja podataka.


- Da prekinete traženje uređaja, pritisnite **Stop**. Lista uređaja se zamrzava i možete započeti uspostavljanje veze sa nekim od nađenih uređaja.
- 4 Dodite do uređaja sa kojim želite da se povežete i pritisnite **Izaberi**. Objekat koji šaljete se kopira u Za slanje i prikazuje se obaveštenje *Povezuje se*.
  - 5 **Uparivanje (ako ga ne zahteva drugi uređaj, vidite korak 6)**
    - Ako drugi uređaj zahteva uparivanje pre nego što se podaci mogu poslati, čuje se tonski signal i od Vas se zahteva da unesete lozinku.
    - Formirajte sopstvenu lozinku (dužine 1 do 16 karaktera, numeričku) i dogovorite se sa vlasnikom drugog Bluetooth uređaja da koristite istu lozinku. Ova šifra se koristi samo jednom i ne morate je pamti.
    - Po uparivanju, uređaj se memoriše u prikaz Upareni uređaji.







**Glosar:** Uparivanje znači prepoznavanje, utvrđivanje identiteta. Korisnici Bluetooth osposobljenih uređaja se međusobno dogovaraju o lozinki i istu lozinku koriste za oba uređaja da bi ih uparili. Uređaji koji nemaju korisnički interfejs imaju fabrički podešenu lozinku.

- 6 Pošto se veza uspešno uspostavi, prikazuje se obaveštenje *Šalju se podaci*.




 **Napomena:** Podaci primljeni preko Bluetooth veze mogu se naći u folderu Priljeno aplikacije Poruke. Za dodatne informacije vidite str. 78.

 **Napomena:** Ako slanje ne uspe, poruka ili podaci će biti obrisani. U folderu Nacrti aplikacije Poruke se ne čuvaju poruke poslate preko Bluetooth.




### Ikonice Bluetooth uređaja:

-  - Računar,
-  - Telefon,
-  - Drugo i
-  - Nepoznato.

### Provera statusa Bluetooth veze

- Kada je u pasivnom režimu prikazano , Bluetooth je aktivan.
- Kada () trepće, vaša konzola pokušava da se poveže sa drugim uređajem.
- Kada je () stalno prikazano, Bluetooth veza je aktivna.

## Prikaz uparenih uređaja


Uparivanje olakšava i ubrzava traženje uređaja. Upareni uređaji se lakše prepoznaju i označeni su sa  u listi rezultata pretrage. U glavnom prikazu Bluetooth modula, pritisnite  da otvorite listu uparenih uređaja ().


Opcije u prikazu upareni uređaji: *Novi upareni uređaj, Uspostavi vezu / Raskini vezu, Dodeli nadimak, Obriši, Obriši sve, Post. kao ovlašćen / Post. kao neovlaš., Pomoć i Izadi.*

## Uparivanje sa uređajem

- 1 U prikazu upareni uređaji odaberite **Opcije** → *Novi upareni uređaj*. Konzola počinje da traži uređaje u dometu. Ili, ako ste već ranije tražili Bluetooth uređaje, prvo se pojavljuje lista prethodno nađenih uređaja. Da započnete novo traženje uređaja, odaberite **Još uređaja**.
- 2 Dodite do uređaja sa kojim želite da se uparite i pritisnite **Izaberi**.
- 3 Razmenite lozinke; vidite korak 5 (Uparivanje) u prethodnom delu. Uređaj se dodaje listi uparenih uređaja.

## Poništavanje uparivanja

- U prikazu Upareni uređaji dodite do uređaja čije uparivanje želite da poništite i pritisnite  ili odaberite **Opcije** → *Obriši*. Uređaj se briše iz liste uparenih uređaja i uparivanje je poništeno.
- Ako želite da poništite sva uparivanja, odaberite **Opcije** → *Obriši sve*.


 **Napomena:** Ako ste trenutno povezani sa uređajem i obrišete uparivanje sa tim uređajem, uparivanje se odmah poništava ali veza ostaje aktivna.


## Dodela nadimaka uparenim uređajima

Nadimak možete odrediti za lakše prepoznavanje određenog uređaja. To ime se čuva u memoriji igračke konzole i ne mogu ga videti drugi korisnici Bluetooth uređaja.



- Da dodelite nadimak, dođite do uređaja i odaberite **Opcije** → *Dodeli nadimak*. Napišite nadimak i pritisnite OK.


 **Primer:** Dajte nadimak Bluetooth (osposobljenom) uređaju svoga druga ili svom računaru da biste ih lakše prepoznali.

 **Napomena:** Odaberite ime koje se lako pamti i prepoznaje. Kasnije, kada vršite pretragu uređaja ili kada uređaj pošalje zahtev za povezivanje, ime koje ste odabrali korišće se za identifikaciju uređaja.

### Postavljanje uređaja za ovlašćen ili neovlašćen

Pošto ste sproveli uparivanje sa nekim uređajem, možete ga postaviti za ovlašćen ili neovlašćen:



**Neovlašćen** (podrazumevano) – Zahtevi za povezivanje od ovog uređaja se uvek moraju prvo prihvatiti.

**Ovlašćen** – Veza vaše konzole i ovog uređaja se može uspostaviti bez vašeg znanja. Nije potrebna nikakva posebna saglasnost ni provera. Ovaj status koristite za sopstvene uređaje, na primer svoj računar, ili uređaje koji pripadaju poverljivim osobama. Ikonica  se dodaje pored ovlašćenog uređaja u prikazu uparenih uređaja.



- U prikazu upareni uređaji dođite do uređaja i odaberite **Opcije** → *Post. kao ovlašćen* / *Post. kao neovlaš.*

### Primanje podataka preko Bluetooth


Kada primate podatke preko Bluetooth veze čuje se tonski signal i pojavljuje upit da li želite da prihvatite Bluetooth poruku. Ako prihvatite, prikazuje se  i poruka se stavlja u folder Primljeno aplikacije Poruke. Bluetooth poruke su označene sa . Za dodatne informacije vidite str. 78.


### Raskidanje Bluetooth veze

Bluetooth veza se automatski raskida po slanju ili prijemu podataka.

### Povezivanje igračke konzole na računar

Za dodatne informacije o povezivanju sa kompatibilnim računarom preko Bluetooth veze i instalisanju PC Suite for Nokia N-Gage, vidite **PC Suite Installation Guide** na CD-ROM disku u delu "Software". Za dodatne informacije o korišćenju paketa PC Suite for Nokia N-Gage, vidite PC Suite **online help**.


 **Napomena:** Programski paket PC Suite se ne može koristiti preko USB kabla, koristite ga isključivo preko Bluetooth veze.

 **Napomena:** Nokia Audio Manager se ne može koristiti preko Bluetooth veze, koristite ga isključivo preko USB kabela.

## Korišćenje CD-ROM diska

CD-ROM bi trebalo da se sam startuje pošto ga ubacite u CD-ROM dražv svog PC komatibilnog računara. Ako se to ne dogodi, uradite sledeće:

- 1 U programu Windows kliknite **Start** pa odaberite Programs→ Windows Explorer.
- 2 Na CD-ROM disku nađite datoteku **NokiaN-Gage.exe** i kliknite dva puta na nju. Otvara se CD-ROM interfejs.
- 3 PC Suite for Nokia N-Gage možete naći u delu "Software". Kliknite dva puta na "PC Suite for Nokia N-Gage". Instalacioni čarobnjak će Vas voditi kroz proces instalisanja.

 **Napomena:** Programski paket PC Suite se ne može koristiti preko USB kabela, koristite ga isključivo preko Bluetooth veze.


## Korišćenje igračke konzole kao modema za povezivanje na Internet ili za slanje i prijem faksova



Detaljna instalaciona uputstva ćete naći u **Brzo uputstvo za Nokia Modem Options** na CD-ROM disku koji ste dobili sa igračkom konzolom.

## Usaglašavanje – daljinska sinhronizacija



 **Napomena:** Aplikaciju Usaglašavanje je neophodno preuzeti sa CD-ROM diska.

Aplikacija Usaglašavanje Vam omogućava usaglašavanje sadržaja kalendara ili adresara u vašoj igračkoj konzoli sa različitim aplikacijama tog tipa na kompatibilnom računaru ili na Internetu. Sinhronizacija se odvija preko GSM data veze ili GPRS veze.

Aplikacija Usaglašavanje za sinhronizaciju koristi SyncML tehnologiju. U vezi SyncML kompatibilnosti obratite se isporučiocu programa kalendara ili adresara sa kojim želite da usaglasite podatke u svojoj igračkoj konzoli.

Opcije u glavnom prikazu daljinska sinhronizacija: *Usaglasí, Novi skup usag., Izmeni skup usag., Obriši, Vidi dnevnik, Pomoć i Izadi.*

## Kreiranje novog skupa usaglašavanja



**Glosar:** Skup usaglašavanja su podešavanja, parametri udaljenog servera. Ako je potrebno da izvršite usaglašavanja sa više servera ili aplikacija, možete napraviti nekoliko skupova usaglašavanja.

- 1 Ako nije definisan nijedan skup, aparat Vas pita da li želite da kreirate novi. Odaberite **Da**. Da kreirate novi dodatni skup, odaberite **Opcije**→ *Novi skup usag.* Odaberite da li želite da kao osnovu za novi

skup koristite podrazumevane vrednosti ili da kopirate vrednosti nekog već postojećeg skupa.

**2** Definišite sledeće:

*Ime skupa usaglašav.* – Dajte opisni naziv za skup usaglašavanja.

*Tip nosača / Adresa domaćina / Port / HTTP verifikacija aut.* – Obratite se svom provajderu ili administratoru sistema za ispravne vrednosti.

*Pristupna tačka* – Odaberite pristupnu tačku koju želite koristiti za data vezu. Za detaljnije informacije pogledajte 'Podešavanja veze', str. 43.

*Korisničko ime* – Vaše korisničko ime, identifikacija za server za usaglašavanje. Za vašu ispravnu identifikaciju obratite se provajderu ili administratoru sistema.

*Lozinka* – Upišite svoju lozinku. Za ispravnu vrednost obratite se provajderu ili administratoru sistema.

*Kalendar* – Odaberite *Da* ako želite da sinhronizujete, usaglasite podatke iz kalendara.



*Udaljeni kalendar* – Unesite ispravnu putanju do udaljenog kalendara na serveru. Mora biti definisano ako je za prethodnu stavku, *Kalendar*, postavljeno *Da*.

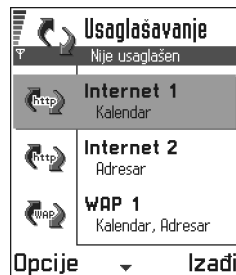
*Adresar* – Odaberite *Da* ako želite da sinhronizujete, usaglasite podatke iz adresara.

*Udaljeni adresar* – Unesite ispravnu putanju do udaljenog adresara na serveru. Mora biti definisano ako je za prethodnu stavku, *Adresar*, postavljeno *Da*.

**3** Pritisnite **Urađeno** da izabrano sačuvate.

## Usaglašavanje podataka

U glavnom prikazu Usaglašavanje, sinhronizacija, možete videti različite skupove. Možete videti i koji protokol dati skup koristi:  http ili  WAP, kao i koja vrsta podataka će biti usaglašavana: Kalendar, Adresar ili oba.



- 1 U glavnom prikazu dodite do nekog od skupova i odaberite **Opcije** → *Usaglas.* U dnu ekrana se prikazuje status usaglašavanja. Da usaglašavanje prekinete dok je u toku, pritisnite **Obustavi**.
- 2 Kada se usaglašavanje završi o tome ćete biti obavешteni.
  - Pošto se usaglašavanje završi, pritisnite **Vidi dnev.** ili odaberite **Opcije** → *Vidi dnevnik* da otvorite datoteku dnevnika koja prikazuje status usaglašavanja (*Završeno* ili *Nezavršeno*) kao i koliko je stavki kalendara ili adresara dodato, ažurirano, obrisano ili odbačeno (neusaglašeno) u igračkoj konzoli odnosno na serveru.

# 17. Defektaža

## Malo memorije

Kada se prikažu naredna obaveštenja znači da je malo memorije i da morate obrisati neke podatke: *Nedovoljno memorije. Obrisati neke podatke.* ili *Memorija skoro puna. Obrisati neke podatke.* Da vidite koje vrste podataka imate i koliko memorije razne grupe zauzimaju, idite u **Alatke**→ **Menadžer** pa odaberite **Opcije**→ *Detalji memorije.*

**Da biste sprečili preopterećenje memorije, redovno brišite naredne stavke:**

- poruke iz foldera Priljeno, Nacrti i Poslato u Porukama,
- preuzete e-mail poruke koje se nalaze u memoriji igračke konzole,
- memorisane veb strane i
- slike u modulu Slike.

Ako želite da obrišete kontakt podatke, napomene iz kalendara, brojače vremena i troškova poziva, rezultate igara ili bilo koje druge podatke, idite u odgovarajuću aplikaciju i obrišite ih u njoj.

Ako brišete više stavki, prikazuje se i neko od narednih obaveštenja: *Nedovoljno memorije. Obrisati neke podatke.* ili *Memorija skoro puna. Obrisati neke podatke.* pokušajte sa pojedinačnim brisanjem stavki (počevši sa najmanjom).

**Pražnjenje memorije kalendara** – Da jednovremeno obrišete više od jedne stavke, idite u mesečni pregled i odaberite **Opcije**→ *Obriši stavku*→

- *Do datuma* – da obrišete sve napomene kalendara koje se odnose na ranije datume. Unesite datum do kojeg želite da se napomene brišu.
- *Sve stavke* – da obrišete sve napomene.

**Brisanje podataka iz dnevnika** – Da trajno obrišete kompletne sadržaje dnevnika, Liste prethodnih poziva i izveštaje o dostavi poruka, idite u Dnevnici i odaberite **Opcije**→ *Obriši dnevnik* ili idite u *Podešavanja*→ *Trajanje dnevnika*→ *Bez dnevnika.*

**Različiti načini memorisanja podataka:**

- upotrebite program PC Suite for Nokia N-Gage igračku konzolu da kopirate neke podatke u svoj računar; vidite str.121,
- pošaljite slike na svoju e-mail adresu, pa ih zatim sačuvajte u svoj računar, ili
- pošaljite podatke putem Bluetooth veze nekom drugom uređaju.

## Pitanja i odgovori

### Ekran igračke konzole

- P: Zašto se na displeju, ekranu pojavljuju izbledele ili svetle tačke, ili neke nedostaju kod svakog uključivanja igračke konzole?  
O: Ovo je prirodna karakteristika displeja sa aktivnom matricom. Displej vaše igračke konzole sadrži više

kontrolnih elemenata za upravljanje pikselima. Može doći do pojave manjeg broja izbledelih, svetlih ili nedostajućih tačkica na ekranu.

### Bluetooth

- P: Zašto ne mogu da raskinem Bluetooth vezu?  
O: Ako se drugi uređaj uparuje sa vašom igračkom konzolom, ali ne šalje podatke a vezu ostavi otvorenu, jedini način raskida veze jeste da kompletno deaktivirate Bluetooth funkciju. Idite u Bluetooth i odaberite opciju *Bluetooth*→ *Isključeno*.
- P: Zašto ne mogu da pronađem prijateljev Bluetooth (osposobljeni) uređaj?  
O: Proverite da li je Bluetooth aktiviran na oba uređaja. Proverite da rastojanje između dva uređaja ne prelazi 10 metara ili da nema zidova ili drugih prepreka između njih. Proverite da drugi uređaj nije postavljen kao "Skriven".

### Multimedija poruke

- P: Šta da uradim kada mi igračka konzola prijavljuje da ne može da primi multimedija poruku zato što je memorija puna?  
O: Količina neophodne memorije se prikazuje u poruci o greški: *Nedovoljno memorije da se preuzme poruka. Obrisati neke podatke*. Da vidite koje vrste podataka imate i koliko memorije razne grupe zauzimaju, idite u *Alatke*→ **Menadžer** pa odaberite **Opcije**→ *Detalji memorije*. Pošto oslobodite memoriju, centar za razmenu multimedija poruka automatski pokušava da ponovo pošalje poruku.

- P: Šta da radim kad igračka konzola prikaže poruku: *Ne može se preuzeti multimedijalna poruka. Vezu koristi druga aplikacija?*  
O: Prekinite sve aktivne data veze. Multimedija poruka se ne može primati ako je za potrebe pretraživača ili e-mail servisa aktivna druga data veza koja koristi različitu adresu mrežnog prolaza (gejtveja).
- P: Kako mogu da raskinem vezu za prenos podataka (data vezu) kada igračka konzola stalno iznova započinje data vezu? Obaveštenja: *Preuzima se poruka* ili *Ponovo se pokušava preuzimanje poruke* se kratko prikazuju. Šta se dešava?  
O: Igračka konzola pokušava da preuzme multimedija poruku iz centra za multimedija poruke. Proverite da li su parametri za multimedija poruke pravilno postavljeni i da li nema grešaka u brojevima ili adresama. Idite u **Poruke** i odaberite **Opcije**→ *Podešavanja*→ *Multimedija poruka*.  
Da prekinete igračku konzolu da uspostavlja data vezu imate sledeće mogućnosti: Idite u **Poruke** i odaberite **Opcije**→ *Podešavanja*→ *Multimedija poruka*.
- Odaberite *Po prijemu poruke*→ *Preuzmi kasnije* ako želite da centar za multimedija poruke sačuva poruku za kasnije preuzimanje, na primer, pošto proverite podešavanja. Posle ove izmene još uvek je neophodno da igračka konzola pošalje obaveštenja mreži. Da kasnije tu poruku preuzmete, odaberite *Preuzmi odmah*.

- Odaberite *Po prijemu poruke* → *Odbaci poruku* - ako želite da odbacite sve dolazne multimedija poruke. Posle ove izmene, neophodno je da igračka konzola pošalje obaveštenje mreži, i centar za multimedija poruke će obrisati sve multimedija poruke koje čekaju da Vam budu poslate.
- Odaberite *Prijem multimedija* → *Isključeno* - ako želite da ignorirate sve dolazne multimedija poruke. Posle ove izmene telefon neće uspostavljati nikakve veze sa mrežom radi multimedija poruka.

### Slike

- P: Da li je format slike koju pokušavam da otvorim podržan?  
O: Za dalje informacije vidite str. 61 o podržanim formatima slika.

### Muzika

- P: Zašto ne mogu da prebacim muzičke numere u svoju igračku konzolu?  
O: Proverite da li ima dovoljno prostora na memorijskoj kartici. Po potrebi, obrišite neke numere na memorijskoj kartici.

### Igre

- P: Zašto ne mogu da igram odabranu igru?  
O: Proverite da li je ubačena odgovarajuća memorijska kartica za tu igru.

### Poruke

- P: Zašto ne mogu da odaberem neko ime, kontakt?  
O: Ako ne možete da odaberete neku osobu/stavku iz imenika adresara, znači da u kontakt kartici ne postoji telefonski broj ili e-mail adresa. Unesite nedostajuće podatke u kontakt karticu u modulu Adresar.

### Kalendar

- P: Zašto nedostaju brojevi sedmica?  
O: Ako ste podesili Kalendar tako da sedmica počinje drugim danom a ne ponedeljkom, onda se redni broj sedmice ne prikazuje.

### Pretraživač

- P: *Nije definisana nijedna ispravna pristupna tačka. Definirati je u podeš. Servisa.*  
O: Unesite odgovarajuće parametre pretraživača. Obratite se svom provajderu ovog servisa za uputstva. Vidite 'Podešavanje igračke konzole za pretraživanje', str. 104.

### Dnevnik

- P: Zašto se prikazuje prazan dnevnik?  
O: Možda ste aktivirali filter, kriterijum, i nije zabeležena nijedna veza koja odgovara tom kriterijumu. Da vidite sve komunikacije, odaberite **Opcije** → *Razdvoj* → *Sve veze*.

### Komunikacije sa PC računarom

- P: Zašto imam problema u povezivanju igračke konzole sa PC računarom?  
O: Proverite da je paket PC Suite for Nokia N-Gage instalisan i pokrenut na PC računaru. Vidite **Installation guide for PC Suite** na CD-ROMu u delu tSoftwareř. Za

dodatne informacije o korišćenju paketa PC Suite for Nokia N-Gage, vidite PC suite **online help**.



**Napomena:** Programski paket PC Suite se ne može koristiti preko USB kabla, koristite ga isključivo preko Bluetooth veze.

### Pristupni kodovi



- P: Koje su moje lozinke, šifre za zaključavanje, PIN i PUK kodovi?

O: Fabrički postavljena, podrazumevana, šifra blokade je **12345**. Ako zaboravite ili izgubite svoju šifru blokade, obratite se prodavcu igrache konzole.



Ako zaboravite ili izgubite PIN ili PUK kod, ili ih uopšte niste dobili, obratite se svom operatoru komunikacione mreže.

Za informacije o lozinkama obratite se provajderima čije pristupne tačke koristite, na primer, komercijalnom Internet provajderu (ISP), provajderu veb servisa ili operatoru komunikacione mreže.

### Aplikacija ne reaguje

- P: Kako da zatvorim aplikaciju koja ne reaguje?  
O: Otvorite prozor za izbor aplikacija pritiskom i držanjem tastera . Zatim dođite do aplikacije i pritisnite  da je zatvorite.

### Otvoreno previše aplikacija

- P: Zašto je igra koju igram spora?  
O: Otvoreno je previše aplikacija. Zatvorite aplikacije koje ne koristite tako što ćete pritisnuti i zadržati . Zatim dođite do aplikacije i pritisnite  da je zatvorite.

### Nokia Audio Manager

- P: Zašto ne vidim N-Gage ikonicu?  
O: Program Nokia Audio Manager morate instalirati na PC računaru pre nego što svoju igraku konzolu priključite na PC računar pomoću USB kabla.



**Napomena:** Nokia Audio Manager se ne može koristiti preko Bluetooth veze, koristite ga isključivo preko USB kabla.

# 18. Informacije o bateriji

## Punjenje i pražnjenje

- Vaš aparat se napaja energijom iz akumulatorske baterije sa mogućnošću ponovnog punjenja.
- Imajte na umu da se potpune eksploatacione karakteristike nove baterije postižu tek posle dva ili tri kompletna ciklusa punjenja i pražnjenja!
- Baterija se može puniti i prazniti stotine puta ali će se eventualno istrošiti. Kada je radno vreme (vreme razgovora i vreme spremnosti za rad) znatno kraće od normalnog, onda je vreme da se kupi nova baterija.
- Koristite samo one baterije koje je odobrio proizvođač ovog aparata i puniti ih samo punjačima koje je odobrio isti proizvođač. Iskopčajte punjač kada se ne koristi. Ne ostavljajte bateriju priključenu na punjač duže od jedne sedmice, jer joj prekomerno punjenje može skratiti vek trajanja. Ukoliko napunjenu bateriju ne koristite, ona će se vremenom sama isprazniti.
- Ekstremni temperaturni uslovi mogu uticati na sposobnost punjenja Vaše baterije.
- Upotrebljavajte bateriju samo za ono za šta je namenjena.
- Nikada ne koristite oštećeni punjač ili bateriju.
- Ne izlažite bateriju kratkom spoju. Slučajan kratak spoj može da nastane ako neki metalni predmet (novčić, spajalica ili hemijska olovka) prouzrokuje direktno spajanje + i - izvoda baterije (metalne trake na bateriji), na primer, kada nosite rezervnu bateriju u džepu ili tašnici. Kratkim spajanjem izvoda baterije može se oštetiti baterija ili predmet kojim se spaja.
- Ostavljanjem baterije na vrućim ili hladnim mestima, kao i u zatvorenim kolima u letnjim ili zimskim uslovima, smanjuje se kapacitet i vek trajanja baterije. Držite bateriju uvek pri temperaturi između 15°C i 25°C (59°F i 77°F). Aparat sa zagrejanom ili hladnom baterijom može privremeno da ne radi, čak i kada je baterija potpuno napunjena. Eksploatacione karakteristike baterija su posebno ograničene pri temperaturama znatno ispod tačke mržnjenja.
- Ne bacajte baterije u vatru!
- Baterije odlažite u skladu sa lokalnim propisima (npr. recirklaža). Ne odlažite ih kao kućni otpad.
- Bateriju vadite samo kada je aparat isključen.



# 19. Čuvanje i održavanje

Vaš aparat je proizvod visokog kvaliteta konstrukcije i izrade i njime treba postupati pažljivo. Dole dati saveti će Vam pomoći da ispunite obaveze koje su date u garanciji i da uživate u ovom proizvodu dugi niz godina.

- Držite aparat i sve njegove delove i proširenja van dohvata dece.
- Održavajte ga suvim. Atmosferske padavine, vlažnost i sve vrste tečnosti ili isparenja mogu sadržati minerale koji prouzrokuju koroziju elektronskih kola.
- Ne upotrebljavajte aparat, niti ga držite na prašnjavim i prljavim mestima. Njegovi pokretni delovi se mogu oštetiti.
- Nemojte držati aparat na mestima sa visokom temperaturom. Visoke temperature mogu da skrate vek trajanja elektronskih sklopova, da oštete baterije i da deformišu ili istope neke plastične materijale.
- Nemojte držati aparat na mestima sa niskom temperaturom. Kada se telefon zagreje (do svoje normalne temperature), u unutrašnjosti se može pojaviti vlaga koja može da ošteti štampane ploče sa elektronskim kolima.

- Ne pokušavajte da otvorite aparat. Nestručno rukovanje ga može oštetiti.
- Čuvajte aparat od padova, potresa ili udaraca. Grubo postupanje može da dovede do lomljenja unutrašnjih štampanih ploča sa elektronskim kolima.
- Za čišćenje aparata nemojte da upotrebljavate jake hemikalije, rastvarače za čišćenje, ili jake deterdžente.
- Ne bojte aparat. Boja može blokirati pokretne delove aparata i ometi pravilan rad.
- Koristite samo isporučenu antenu ili odobrenu zamenu. Neodobrene antene, modifikacije ili priključci, proširenja, mogu oštetiti aparat i predstavljati kršenje propisa kojima se regulišu radio uređaji.

Sve gornje sugestije se u istoj meri odnose na telefonski aparat, punjač i sva proširenja. Ukoliko neki od njih ne funkcioniše ispravno, odnesite ga u najbliži kvalifikovani servis. Osoblje servisa će Vam pomoći i, ukoliko je potrebo, obaviti servisiranje.

# 20. Važne informacije o bezbednosti

## Bezbednost saobraćaja

Nemojte koristiti aparat koji se drži u ruci dok vozite motorno vozilo. Ne ostavljajte aparat na sedište za putnika, ili na mesta iz kojih može da izleti u slučaju sudara ili naglog zaustavljanja.

Zapamtite, bezbednost saobraćaja je uvek na prvom mestu!

## Okruženje eksploatacije

Imajte na umu da treba da se pridržavate svih posebnih propisa koji važe u svakoj oblasti i da isključite svoj aparat uvek kada je zabranjena upotreba telefona ili igračkih konzola, ili kada ona može da prouzrokuje smetnje ili opasnost.

Koristite aparat samo u njegovim normalnim radnim položajima.

Da biste očuvali usklađenost sa smernicama za ekspoziciju radiofrekventnim talasima, koristite samo Nokia dobreni pribor. Kada je aparat uključen i nosi se na telu, uvek koristite Nokia odobrene futrole.

Delovi aparata imaju magnetna svojstva. Aparat privlači metale, pa osobe sa slušnim aparatima ne treba da ga drže na uvu na kojem je slušni aparat. Aparat uvek držite u držaču, pošto slušalica može da privuče metalne materijale. Ne stavljajte kreditne kartice ili druge medije sa magnetnim

zapisom u blizinu aparata pošto se na njima upisani podaci mogu tako izbrisati.

## Elektronski uređaji

Većina savremene elektronske opreme je zaštićena od radiofrekventnih signala. Ipak, izvesna elektronska oprema može da bude nezaštićena od radiofrekventnih signala Vašeg bežičnog aparata.

**Pejsmejkeri** Proizvođači pejsmejкера preporučuju minimalno rastojanje od 20 cm (6 inči) između bežičnog aparata za držanje u ruci (tzv. "hendheld" aparata) i pejsmejкера kako bi se izbegle moguće smetnje kod rada pejsmejкера. Ove preporuke su u skladu sa istraživanjima u oblasti radio-tehnologije. Osobe sa pejsmejkerima:

- Kada je aparat uključen, treba uvek da ga drže na rastojanju većem od 20 cm (6 inči) od svog pejsmejкера;
- Ne bi trebalo da nose aparat u džepu na grudima;
- Treba da koriste uvo na suprotnoj strani od pejsmejкера kako bi se mogućnost stvaranja smetnji svela na minimum.
- Ukoliko imate razloga da sumnjate da postoje smetnje, odmah isključite svoj aparat.

**Slušni aparati** Neki digitalni bežični aparati mogu da stvaraju smetnje izvesnim slušnim aparatima. U slučaju takvih smetnji, možete da se konsultujete sa Vašim operatorom.

**Ostali medicinski uređaji** Rad bilo kojih radiopredajnih uređaja, uključujući i celularne aparate, može da stvara smetnje u funkcionisanju nepravilno zaštićenih medicinskih uređaja. Konsultujte lekara ili proizvođača medicinskih uređaja da biste utvrdili da li su adekvatno zaštićeni od spoljne radiofrekventne energije ili ukoliko imate neka druga pitanja. Isključite svoj aparat u zdravstvenim ustanovama kada u njima istaknuta pravila nalažu da to učinite. Bolnice ili zdravstvene ustanove možda koriste opremu koja može da bude osetljiva na spoljnu radiofrekventnu energiju.

**Motorna vozila** Radiofrekventni signali mogu da utiču na nepropisno instalirane ili neadekvatno zaštićene elektronske sisteme u motornim vozilima (na pr. elektronski sistemi za ubrizgavanje goriva, elektronski sistemi za zaštitu od proklizavanja (zaštitu od blokiranja), elektronski sistemi za regulaciju brzine, sistemi sa vazдушnim jastukom). Za to se u vezi Vašeg vozila informišite kod proizvođača ili njegovog predstavnika. Takođe konsultujte i proizvođača druge opreme koja je dodatno instalisana u Vašem motornom vozilu.

**Istaknuti natpisi** Isključite svoj aparat u svakom objektu gde to zahtevaju istaknuti natpisi.

## Informacije o bezbednosti video igara

**O fotosenzitivnim napadima** Veoma mali procenat ljudi može doživeti napad pri izlaganju određenim vizuelnim efektima, uključujući bleštanje svetla ili slika koje se pojavljuju u video igrama. Čak i lica koja nemaju raniju istoriju napada ili epilepsije, mogu da zapadnu u nedijagnostikovana stanja uzrokovana fotosenzitivnim epileptičkim napadima u toku posmatranja video igara. Ovi napadi mogu da imaju različite simptome, uključujući i rastrojenost, poremećaj vida,

grčenje očiju i lica, grčenje ili trešenje ruku i nogu, gubitak orijentacije ili trenutačan gubitak svesti. Napadi takođe mogu da prouzrokuju onesvešćivanje ili konvulzije koje mogu da dovedu do povređivanja usled pada ili udara u okolne predmete.

Ako se pojavi neki od pomenutih simptoma, odmah prekinite sa igranjem i obratite se lekaru. Odrasle osobe koje dozvole maloletnicima (ili deci) da igraju ove igre treba da obrate pažnju na pomenute simptome ili pitaju decu da li se oni kod njih javljaju, pošto su kod dece ovi napadi češći nego kod odraslih. Rizik od fotosenzitivnih napada može da se umanjí igranjem u dobro osvetljenoj prostoriji i izbegavanjem igranja u stanju iscrpljenosti i zamora. Ukoliko Vi sami, ili neko od rođaka ima istoriju napada ili epilepsije, pre igranja obratite se lekaru.

Igrajte bezbedno; pravite pauze u igranju najmanje na pola časa. Odmah prestanite sa igranjem kada počnete da osećate zamor, neprijatnost ili bol u šakama i/ili rukama. Ako se takvo stanje nastavi, obratite se lekaru. Upotreba vibracija može da pogorša povrede. Ne uključujte vibracije ako osećate bol u kostima zglobova prstiju, šake, ručnog zgloba ili ruku.

## Potencijalno eksplozivne atmosfere

Isključite svoj aparat kada se nalazite u nekoj sredini sa potencijalno opasnom atmosferom i pridržavajte se svih znakova i uputstava. Varnice u takvim sredinama mogu da prouzrokuju eksploziju ili požar, što može dovesti do telesnih povreda ili čak i smrti.

Korisnicima se savetuje da isključe aparat kada se nalaze na mestima za točenje goriva (pumpnoj stanici). Korisnici se upozoravaju da treba da se pridržavaju ograničenja u pogledu

upotrebe radio opreme u skladištima goriva (skladište goriva i distributivni centri), hemijskim postrojenjima ili na mestima gde se vrši miniranje.

Sredine sa potencijalno eksplozivnom atmosferom su često obeležene ali ne uvek jasno. To su najčešće potpalublja čamaca, mesta za transport ili skladištenje hemikalija, motorna vozila na pogon tečnim (propan-butan) plinom, zone povećane koncentracije sitnih čestice, kao što su žito, prašina ili metalni prah, kao i sve druge sredine u kojima se preporučuje da isključite motor Vašeg vozila.

## Motorna vozila

Samo kvalifikovano osoblje može da servisira aparat ili da ga instalira u motorno vozilo. Pogrešno instaliranje ili servisiranje mogu da budu opasni i da učine garanciju koja se odnosi na aparat nevažećom.

Proveravajte redovno da li je celokupna oprema bežičnog aparata u Vašem vozilu propisno montirana i da li pravilno funkcioniše.

Ne držite niti nosite zapaljive tečnosti, gasove ili eksplozivne materije na istom mestu gde držite i aparat, njegove delove ili proširenja.

Kod motornih vozila koja su opremljena vazдушnim jastukom, imajte u vidu da se vazdušni jastuk naduvava velikom silom. Nemojte stavljati nikakve predmete, ni instaliranu ni mobilnu opremu, na mesto iznad vazdušnog jastuka ili u prostor za rasklapanje jastuka naduvavanjem. Ukoliko je bežična oprema za automobil nepropisno instalirana a vazdušni jastuk se naduva, mogu da nastanu ozbiljne ozlede.

Upotreba vašeg aparata u vazduhu je zabranjena. Isključite svoj aparat pre ulaska u avion. Upotreba mobilnih aparata u avionu može da bude opasna za rad aviona i da dovede do prekida celularne mreže aparata, a može biti i nezakonita.

Nepoštovanje ovih uputstava može da dovede do privremenog obustavljanja ili do uskraćivanja korišćenja telefonskih usluga prekršiocu, kao i do preduzimanja sudskog postupka, ali čak i do stupanja na snagu obe vrste kaznenih mera.


## Hitni pozivi



**VAŽNO:** Ovaj aparat, kao i svaki bežični telefon, radi koristeći radio signale, bežične i zemaljske mreže kao i funkcije koje programira sam korisnik. Iz tog razloga, uspostavljanje veze u svim uslovima ne može se garantovati. Zato nemojte da se oslanjate samo na mobilni telefon za uspostavljanje važnih komunikacija (na pr., pozivi za hitnu medicinsku pomoć).

Hitni pozivi možda nisu mogući na svim mrežama mobilne telefonije ili pri korišćenju neke usluge mreže i/ili neke mogućnosti telefona. Proverite to kod lokalnog provajdera.

## Slanje hitnih poziva:

- 1 Uključite aparat ukoliko nije uključen. Proverite da li je jačina signala adekvatna. Neke mreže zahtevaju da je važeća SIM kartica pravilno uložena u aparat.
- 2 Pritisnite  potreban broj puta (na primer, da biste prekinuli vezu, izašli iz menija i sl.) da obrišete sadržaj ekrana i aparat aktivirate za telefoniranje.
- 3 Unesite broj za hitne pozive za Vašu sadašnju lokaciju (na pr. 112 ili neki drugi zvaničan broj za hitne pozive). Brojevi službe pomoći su različiti za različite lokacije.

#### 4 Pritisnite taster .

Ako su aktivirane određene funkcije, možda ćete prvo morati da ih isključite pre nego što budete mogli da uputite poziv službi pomoći. Konsultujte ovo Uputstvo i Vašeg lokalnog provajdera usluga celularne mreže.

Kada šaljete hitan poziv, obratite pažnju na to da treba da date sve neophodne informacije što je moguće tačnije. Upamtite da je Vaš bežični aparat možda jedino sredstvo komunikacije na mestu događaja nesrećnog slučaja; ne prekidajte vezu sve dok Vam se ne dozvoli da to učinite.



**Upozorenje:** Dok ste u Oflajn načinu rada, niste u mogućnosti da upućujete nikakve telefonske pozive, ni pozive za hitne slučajeve, kao niti da koristite druge funkcije koje zahtevaju priključenost na mrežu.

## Informacije o sertifikaciji (SAR)

### OVAJ MODEL TELEFONSKOG APARATA ZADOVOLJAVA ZAHTEVE EKSPOZICIJE RADIO TALASIMA.

Vaš aparat je radio predajnik i prijemnik. On je projektovan i proizveden tako da ne prelazi granične vrednosti zračenja za ekspozicije energiji radiofrekventnih talasa koje preporučuju međunarodne smernice (ICNIRP). Te granične vrednosti su deo sveobuhvatnih smernica i one određuju dopuštene nivoe energije radiofrekventnih talasa za opštu populaciju. Ove smernice su razvile nezavisne naučne organizacije putem periodičnih i detaljnih procena naučnih studija. Ove smernice sadrže i značajnu sigurnosnu rezervu koja je namenjena da osigura bezbednost svih osoba bez obzira na starosnu dob ili zdravstveno stanje.

Standard za ekspoziciju za mobilne telefone koristi jedinicu mere poznatu kao Stepen specifične absorpcije, ili SAR (Specific Absorption Rate). SAR granična vrednost naznačena u tim međunarodnim smernicama iznosi 2,0 W/kg.\* Testovi za određivanje SAR vrednosti sprovode se za standardne radne položaje sa aparatom koji emituje na svojoj najvećoj atestiranoj snazi u svim ispitivanim frekventnim opsezima. Mada je SAR vrednost ustanovljena za najveći atestirani nivo snage, stvarna SAR vrednost telefonskog aparata u radu može biti značajno ispod te maksimalne vrednosti. Ovo je stoga što je ovaj aparat projektovan da radi na više nivoa snage kako bi koristio samo onoliku snagu koja je potrebna da dospe do mreže. Generalno, što ste bliže anteni bazne stanice, snaga predaje je niža.

Najviša SAR vrednost za ovaj model telefonskog aparata testirano za držanje na uvu je 0.37 W/kg. Mada mogu postojati razlike u SAR vrednostima za različite telefone i različite položaje, sve one zadovoljavaju odgovarajuće međunarodne smernice za ekspoziciju radiofrekventnim talasima.

Ovaj proizvod zadovoljava smernice za ekspoziciju radiofrekventnim talasima kada se koristi bilo u normalnom položaju, uz uvo, ili kada je odvojen od tela najmanje 1,5 cm. Kada se koristi futrola, kopča za pojas ili držač za nošenje na telu, isti ne bi trebalo da sadrži metal a trebalo bi da održava proizvod odvojen od tela najmanje 1,5 cm.

\* SAR granična vrednost za mobilne telefone u javnoj upotrebi iznosi 2,0 W/kg. u proseku raspoređeno na deset grama telesnog tkiva. Smernice sadrže i značajnu sigurnosnu rezervu radi dodatne zaštite ljudi kao i na račun kompenzacije mogućih odstupanja u izmerenim vrednostima. SAR vrednosti mogu biti različite u zavisnosti od nacionalnih zahteva za

izveštavanjem kao i od frekventnog opsega komunikacione mreže. Podatke o SAR vrednostima u drugim regionima možete naći u sklopu informacija o proizvodu na adresi [www.nokia.com](http://www.nokia.com).

# Index

## A

Adresar

Data Import 58, 97

Aktiviranje (interfonskog) zvučnika

Alatke

Vidite poglavlje *Menadžer –  
instalisanje aplikacija i softvera*

Animacije 60

Aplikacije 111

Deinstalisanje Java aplikacije 112

Instalisanje Java aplikacije 112

Otvaranje Java aplikacije 112

Podešavanja Java aplikacije 113

Audio datoteke

Vidite *Medija datoteke*

Automatski odgovor 52

## B

Beležnica 101

Bezbednost

Podešavanja 48

Pristupni kodovi 48

Sertifikati bezbednosti 50

Birani brojevi 22

Biranje glasom 55

Biranje, podešavanje radio stanice 34

Bluetooth 117

Fabrički postavljena lozinka 119

Ikonice uređaja 120

Indikatori statusa veze 120

Jedinstvena adresa uređaja 118

Lozinka, terminološko

objašnjenje 119

Nadimci uparenih uređaja 120

Podešavanja 118

Poništavanje uparivanja 120

Primanje podataka 121

Raskidanje veze 121

Slanje podataka 118

Uparivanje 119

Zahtevi za povezivanje 119

Zahtevi za uparivanje 119

Brisanje

Kontakt kartice 54

Lista prethodnih poziva 22

Merači cene poziva 23

Pozivi 24

Stavke kalendara 95

Brzo biranje 56

Pozivanje 18

## C

CD-ROM 122

Cene

Paketirani podaci 44

Centar, muzički 31

## D

Daljińska sinhronizacija 122

Data Import

Adresar 58, 97

Data veza visokog protoka,  
terminološko objašnjenje 43

Datum, podešavanja 48

Defektaža 124

Diktafon 103

Diktafon, snimanje zvuka 103

Dnevnik 21

DNS, Servis imena domena,  
terminološko objašnjenje 46

DTMF tonovi, terminološko  
objašnjenje 20

## E

Editor servisnih zahteva 86

E-mail 77

Brisanje 84

Čuvanje priloga 84

Oflajn 82

Onlajn 82

Otvaranje 83

Podešavanja 89

Preuzimanje iz pošte 82

Prilozi 83

Udaljeno poštansko sanduče  
(e-mail server) 81

## F

Fiksno biranje 49  
Folder 108  
Folderi, formiranje, preuređivanje stavki  
po folderima 13  
Formati datoteka  
JAD i JAR 114  
MP3 38  
M3U 38  
RealOne Player 64  
SIS datoteka 114  
.AAC 39

## G

GIF animacije 60  
Govorna pošta 18  
Preusmeravanje poziva na govornu  
poštu 20  
Promena broja 18  
Govorne poruke 18  
GPRS  
Vidite *Paketirani podaci*

## H

Hendsfri  
Vidite *Interfonski zvučnik*  
Hitni poziv 132  
HSCSD  
Vidite *Data veza visokog protoka*

## I

Igre 29  
Igre za više igrača 30  
Imenik  
Vidite *Adresar*  
Indikatori 10  
Veze za prenos podataka 10  
Indikatori veze  
Bluetooth 120  
Veze za prenos podataka 10  
Info poruke 85  
Info servis 85  
Informacije o bateriji 128  
Informacije o bezbednosti  
Bezbednost saobraćaja 130  
Čuvanje i održavanje 129  
Elektronski uređaji 130  
Hitni poziv 132  
Motorna vozila 132  
Okruženje eksploatacije 130  
Potencijalno eksplozivne  
atmosfera 131  
Video igre 131  
Instalisanje softvera 114  
Interfonski zvučnik 14  
Aktiviranje 14, 15  
Isključivanje 15  
Internet pristupne tačke (IAP)  
Vidite *Pristupne tačke*  
Intuitivni način unosa teksta 71

Isključivanje 72

Saveti 71

IP adresa, terminološko objašnjenje 46

ISDN, terminološko objašnjenje 46

Isecanje

Tekst 73

Izmene

Kontakt kartice 54

Stavke kalendara 94

Tekst 70

Izveštaji 69

Izveštaji o dostavi 69

## J

JAD i JAR datoteke 114

Java

Vidite *Aplikacije*.

Jezik

pisanja 40

## K

Kalendar 94

Alarm 97

Daljinska sinhronizacija 123

Istovremeno brisanje više  
stavki 124

Podešavanja 97

Polja stavke kalendara 95

Pregledi 95

Prekidanje alarma 97

Simboli 96

Slanje stavki 97



Kalkulator 99  
Keš, terminološko objašnjenje 109  
    Pražnjenje 109  
Kompozitor 102  
    Podešavanje jačine zvuka 102  
    Podešavanje tempa 102  
    Preslušavanje tonova,  
        melodija 102  
    Promena stila izvođenja 102  
Konferencijske veze 18  
Kontakt grupe 58  
    Dodavanje tonova zvona 57  
    Jednovremeno dodavanje većeg  
        broja članova 58  
    Uklanjanje članova 58  
Kontakt kartice  
    Brisanje nadimaka 56  
    Daljinska sinhronizacija 123  
    Dodavanje tonova zvona 57  
    Dodela brojeva za brzo biranje 56  
    Dodela nadimaka 55  
    Dodeljivanje primarnih brojeva i  
        adresa 55  
    Memorisanje DTMF sekvenci 20  
    Nadimci 55  
    Preslušavanje nadimaka 56  
    Promena nadimaka 56  
    Ubacivanje slika 54  
    Uklanjanje tonova zvona 57

Kontrola jačine zvuka 14  
    U toku veze 17  
Konverter 100  
    Dodavanje kurseva 101  
    Konverzija mernih jedinica 100  
    Konverzija valuta 100  
    Preimenovanje valuta 101  
Konverzije mernih jedinica 100  
Kopiranje  
    Imena između SIM kartice i  
        memorije igračke konzole 53  
    Tekst 72  
Korišćenje Radija 34  
Kreiranje  
    Kontakt kartice 53

## L

Lista poziva  
    Vidite *Pozivi*.  
Lista prethodnih poziva 21  
    Birani brojevi 22  
    Brisanje lista poziva 22  
    Cene poziva 22  
    Impulsi poziva 23  
    Ograničenje cene poziva 23  
    Primljeni pozivi 21  
    Propušteni pozivi 21  
    Trajanje poziva 22  
Lozinka  
    Memorijska kartica 27

## M

Malo memorije  
    Defektaža 124  
    Pregled utroška memorije 28, 116  
Marker, terminološko objašnjenje 105  
Medija datoteke  
    Formati datoteka 64  
    Reprodukovanje 65  
    Terminološko objašnjenje 64  
Memorijska kartica 25  
    Formatizovati 27  
    Lozinka 27  
    Otključavanje 27  
    Rekonstruisanje 27  
    Rezervna kopija 27  
    Utrošak 28  
    Video klipsovi 25  
Meni 11  
    Reorganizovanje glavnog  
        Menija 11  
    Taster meni 11  
Minijature  
    U kontakt karticu 54  
Mirovanje  
    Vidite *Pasivni režim rada*  
Modem  
    Korišćenje igračke konzole kao  
        modema 122  
Moji folderi 81  
Multimedija poruke 75

Kreiranje 75  
Ponovna reprodukcija zvučnih  
zapisa 79  
Pregled 79  
Reprodukcija zvučnih zapisa 79  
Muzičke datoteke  
Vidite *Medija datoteke*  
Muzički centar 31  
Muzika 31  
snimanje 33

## N

Načini rada 91  
Podešavanja 91, 93  
Preimenovanje 92  
Nadimci 55  
Brisanje 56  
Dodela 55  
Pozivanje 56  
Preslušavanje 56  
Promena 56  
Terminološko objašnjenje 53  
Nokia Audio Manager 35

## O

Obaveze 99  
Odbijanje poziva 19  
Odgovaranje na poziv 19  
Automatsko 52  
Oflajn 82  
Oflajn način rada 92  
Ograničavanje poziva 51

Ograničenje cene poziva  
Određio provajder 23  
Poništavanje brojača 23  
Ograničenje za cene poziva 23  
Omiljeno 98  
Dodavanje prečice 98  
Onlajn 82  
Onlajn pomoć 12

## P

Paketirani podaci 44  
Merač podataka 24  
Merač veze 24  
Plaćanje 44  
Podešavanja 47  
Terminološko objašnjenje 44  
Pasivni režim rada 9  
Indikatori 10  
Podešavanja 41  
PC računar  
Povezivanje, uspostavljanje  
veze 121  
PIN kod 48  
Deblokada 48  
Pisanje 70  
Intuitivni način unosa teksta 71  
Intuitivni unos teksta,  
isključivanje 72  
Tradicionalni način unosa teksta 70  
Plaćanje veze za paketni prenos  
podataka 44

## Podešavanja

Aplikacije (Java™) 113  
Bezbednost 48  
Bluetooth 118  
Datum i vreme 48  
Displej 41  
E-mail 89  
Fiksno biranje 49  
Info servis 90  
Kalendar 97  
Opšte 40  
PIN kod 48  
Podešavanja aparata 40  
Poruke 86  
Poruke, folder Poslato 90  
Pozivi 24  
Preusmeravanje poziva 20  
Pristupni kodovi 48  
Proširenja 52  
RealOne Player 66  
Sat 101  
Sertifikati 50  
Servisne poruke pretraživača 90  
SMS poruke 86  
Šifra blokade 48  
Veza 43  
Zabrana poziva 51  
Zvuci 91, 93  
Podešavanja displeja 41  
Podešavanja veze 43

Polje za pretraživanje 14  
Ponovi 101  
Poruke  
    Čuvanje vinjeta grafičkih  
        poruka 61  
    Glavni prikaz 68  
    Grafičke poruke 74  
    Izveštaji o dostavi 69  
    Moji folderi 81  
    Multimedija poruke 75  
    Parametri foldera Poslato 90  
    Pisanje e-mail poruke 77  
    Pisanje teksta 70  
    Podešavanja 86  
    Poruke na SIM kartici 85  
    Primljeno 78  
    Tekstualne poruke 73  
    Za slanje 85  
Poštansko sanduče 81  
    Raskidanje veze 83  
Pozivanje 17  
    Pomoći nadimka 56  
Pozivi  
    Birani 22  
    Brisanje sadržaja 24  
    Brzo biranje 18  
    Filtriranje 24  
    Impulsi 23  
    Konferencijske veze 18

Koristeći telefonski imenik  
    Adresara 17  
    Međunarodni 17  
    Odbijanje 19  
    Odgovaranje 19  
    Ograničenje cene 23  
    Opcije u toku veze 20  
    Podešavanja 24, 42  
    Podešavanja preusmeravanja 20  
    Prethodni pozivi 21  
    Preusmeravanje 19  
    Primljeni 21  
    Propušteni 21  
    Spajanje 20  
    Trajanje 22  
Pražnjenje memorije  
    Podaci iz dnevnika 124  
    Stavke kalendara 124  
Prebacivanje muzičkih datoteka  
    Vidite *Nokia Audio Manager*  
Prečiće  
    u Omiljeno 98  
    u Slike 60  
Pregled  
    GIF animacije 60  
    Slike 59  
Prekidanje  
    Alarm kalendara 97  
    Sat sa alarmom 101  
Prelazak sa jedne aplikacije na drugu 12

Preslušavanje poruka 18  
Pretraživač  
    Podešavanja servisnih poruka 90  
    Servisne poruke 80  
    Veb pristupne tačke, vidite  
        *Pristupne tačke*  
Preuređivanje  
    Meni 11  
Preusmeravanje poziva 19  
Preuzimanje 108  
Prikaz informacije o čeliji 52  
Prilozi  
    Pregled 83  
    Preuzimanje 83  
Primanje  
    Podataka preko Bluetooth 121  
    *Tonovi zvona, logo operatora i*  
        *podešavanja; vidi smart poruke*  
Primljeni pozivi 21  
Priprema SIM kartice 23  
Pristupne tačke 43  
    Parametri, napredni 46  
    Podešavanja 45  
Pristupne tačke, terminološko  
    objašnjenje 43  
    Provajder servisa, terminološko  
        objašnjenje 43  
Pristupni kodovi 48  
Promene podešavanja 62  
Propušteni pozivi 21

Proširenja  
    Podešavanje 52

## R

Rad u pozadini 62  
Radio 33  
Raskidanje veze  
    Bluetooth 121  
RealOne Player 64  
    Formati datoteka 64  
    Kontrola jačine zvuka 66  
    Media Guide 65  
    Strimovanje 65

## S

Sat 101  
    Alarm 101  
    Podešavanje 101  
Sat sa alarmom 101  
    Ponovi 101  
Sertifikati 50  
    Podešavanje prihvatanja 51  
Servisi  
    Pretraživanje 106  
    Uspostavljanje veze 105  
    Završetak veze 109  
SIM kartica  
    Imena i brojevi 25  
    Kopiranje imena i brojeva 53  
    Poruke 85  
    Pregled sadržaja SIM kartice 24

Simboli za  
    Stavke kalendara 96  
Sinhronizacija  
    Vidite *Daljinska sinhronizacija*.  
SIS datoteka 114  
Skrin sejver  
    Podešavanje 41  
Slanje  
    Kontakt kartice, Vizitkarte 57  
    Medija datoteke 66  
    Podataka preko Bluetooth 118  
    Stavke kalendara 97  
    Video klipovi 66

Slika za pozadinu  
    Vidite *Podešavanje, Opšte*  
Slike 59  
    Dodavanje u kontakt karticu 54  
    Folder Grafičke poruke 61  
    Formati 61  
    Prečice sa tastature pri pregledu  
        slika 60  
    Pregled 59  
    Pregled podataka slike 61  
    Premeštanje fokusa 60  
    Preuređivanje 61  
    Pun ekran 60  
    Rotiranje 60  
    Zumiranje 60  
Slušalice 15  
Slušanje muzike 32

Slušanje radija 33  
Smart poruke  
    Primanje 79  
    Slanje 74  
SMS servisni centar  
    Dodavanje novog 87  
Snimak ekrana 62  
Snimanje nadimaka 55  
Snimanje sa eksternih uređaja 33  
Snimanje sa Radija 35  
Softver  
    Instalisanje 114  
    Prenos .SIS datoteke u igračku  
        konzolu 115  
    Uklanjanje 115  
Spajanje poziva 20  
Strimovanje  
    Terminološko objašnjenje 65  
SyncML  
    Vidite *Daljinska sinhronizacija*.  
Š  
Šifra blokade 48  
T  
Tekstualne poruke 73  
    Pisanje i slanje 73  
Tekstualni obrasci 81  
Tonovi zvona 91  
    Dodavanje ličnog tona zvona 57  
    Isključivanje tona 19  
    Podešavanje 91, 93

Primanje u okviru smart poruke 80  
Tonske datoteke

Vidite *Medija datoteke*  
Tradicionalni način unosa teksta 70

## U

Udaljeno poštansko sandučće  
(e-mail server) 81

Raskidanje veze 83  
Uklanjanje softvera 115  
Umetanje

Tekst 73  
Unos teksta 70  
Uparivanje, terminološko  
objašnjenje 119  
USSD instrukcije 86

## V

vCard format 58  
Veze sa računarom 121  
Veze za prenos podataka  
Indikatori 10  
Video klipsovi  
Vidite *Medija datoteke*  
Video plejer  
Vidite *RealOne Player*  
Video reprodukcija 65  
Vizitkarta, terminološko objašnjenje 58  
Slanje 57  
Vreme, podešavanja 48

## W

### WAP

Ikone 106  
Pražnjenje memorije  
pretraživača 109

## X

XHTML pretraživač 104  
XHTML, terminološko objašnjenje 104

## Z

Za slanje 85  
Zabrana poziva 51  
Zajednička memorija 16  
Započinjanje igre 29  
Započinjanje igre udvoje 29  
Započinjanje igre za više igrača 30  
Zumiranje 60  
Zvuci 91  
Uklanjanje ličnog tona zvona 57